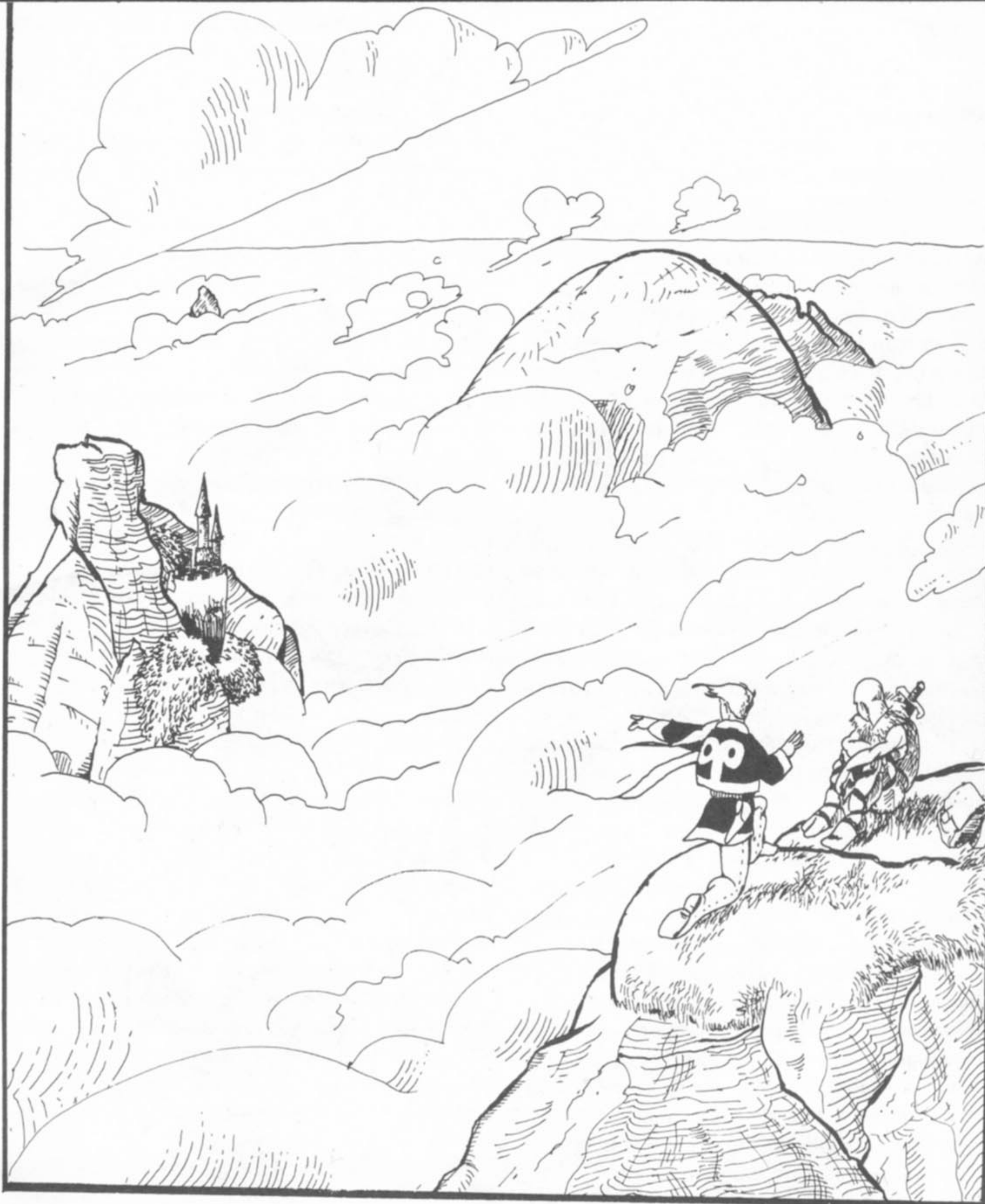
MUTANT 2

VÄRLDSBOKEN



MUTANT OCH VÄRLDEN

VÄRLDEN ÄR SÅ STOR, SÅ STOR, LILLE ALEXANDER.
Philip,
makedonsk kung



MUTANT & VÄRLDEN

HISTORIA

Tiden efter den stora pesten kan indelas i ett antal epoker. Varje spelledare kan sedan själv välja i vilken tid hans spelare ska leva. Varje epok har sin särskilda charm och ger spelarna unika och egenartade utmaningar. Vad som står har är mycket översiktligt och beskriver endast allmänna utvecklingsdrag. Varje spelledare måste själv vara beredd att skapa de detaljer som krävs för en kampanj.

Det mesta Mutant-material som hittills har producerats av Äventyrsspel utspelar sig under åren 107–111 enligt Pyrisamfundets tideräkning. Detta motsvarar 2561–65 e Kr, vilket är en begränsad tidsperiod under den sena upptäckaråldern. Skandinavien är då ett relativt välordnat område. Men det finns inget som säger att man alltid måste spela under denna tid. Mutants era sträcker sig över en period på ca 600 år. Det är lika långt som från Digerdöden (1348) till andra världskrigets slut (1945). Hur många riken har inte uppstått och fallit under denna tid? Hur många erövrare har inte fört sina härar över Europa under denna tid?

Som synes finns det goda möjligheter för en spelledare att skapa andra Mutant-miljöer än de som förekommer i Äventyrsspels produkter. Den karta som bifogas i spelet visar Skandinavien år 108 (2562 e Kr). Vid andra tidpunkter har området sett helt annorlunda ut. Före 2455 e Kr fanns det t ex inget Pyrisamfund. Men vi här på Äventyrsspel har inte gjort upp några detaljerade planer för hur Skandinavien såg ut vare sig före eller efter perioden 108–115. Varje spelledare ska känna sig fri att skapa sin egen version av Mutant-Skandinavien som han kan ordna på det sätt som passar honom bäst.

Man kan också tänka sig mycket intressanta regioner i resten av världen. Orsaken att vi valde Skandinavien som utgångspunkt var att det är lätt för oss att ordna fram information om området. Vi är helt enkelt hemmastadda här. Men resten av världen har också drabbats av katastrofen och där kan det utspela sig många spännande äventyr. Vad sägs t ex om ett äventyr bland Grönlands glaciärer? Men dessa delar av vår planet kommer vi inte att göra mycket åt här på Äventyrsspel. Skandinavien under sen upptäckarålder kommer nog att förbli vårt huvudintresse.

Om en spelgrupp föredrar en mer barbarisk tidsålder än den som man möter i den Grå Döden rekommenderas den tidiga upptäckaråldern då de inte existerade några starka stater i Skandinavien. Det fanns små civiliserade områden runt adelsfästen, men i övrigt härskade barbariet oinskränkt. Det rasade ständiga strider mellan adelsmännen och nomadiserande barbarer gjorde ständiga angrepp mot de bofasta.

Under utvecklingstiden saknades fullständigt alla fomrmer av civilisation. De mer eller mindre intelligenta varelserna var organiserade i stammar som befann sig på stenåldersnivå. Det var endast i de områden där människor från Eden II var bosatta som man kunde finna några som helst tecken på lite högre kultur.

2065–2115 Katastrofåren

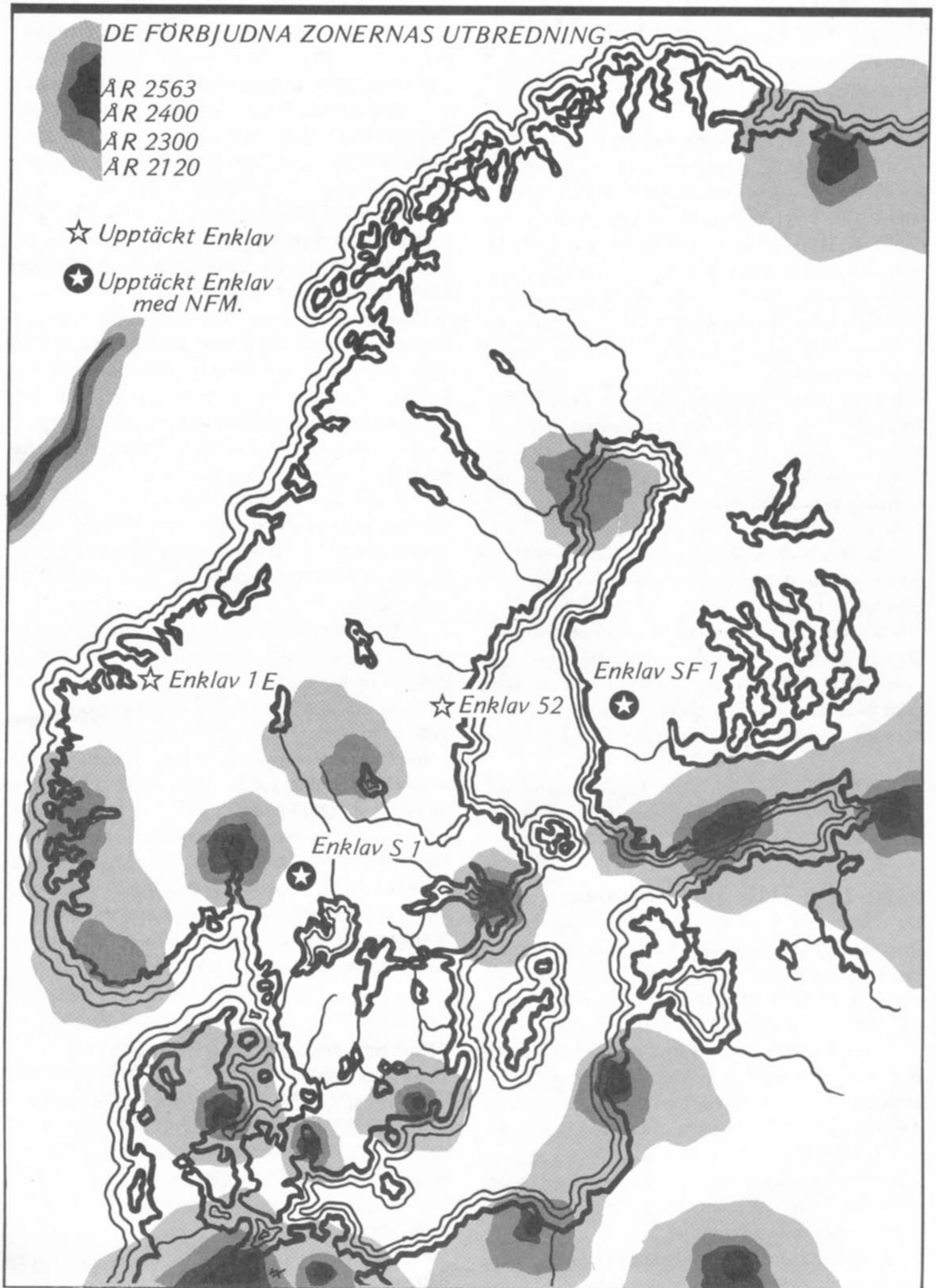
Pesten svepte fram över världen. Enklaverna bildades. Genmanipulationerna inleddes och man släppte ut muterade växter, djur och människor på jordytan. Kriget mellan enklaverna utbröt och strålningen steg till katastrofala nivåer på jorden. Mänskligheten under jord dog ut eller gick i ide i väntan på bättre tider.

Under de sista krigsåren samlades ett antal vetenskapsmän i ett hemligt möte i en fortfarande intakt enklav. Alla var tyngda av faktum att mänskligheten höll på att dö ut. Kvar skulle blott finnas muterade människor som skulle skilja sig mycket från sina naturliga förfäder. Vetenskapsmännen ansåg att det av olika anledningar var deras plikt att försöka bevara Homo Sapiens inför framtiden. Projekt Eden II igångsattes.

Vetenskapsmännen valde ut de minst strålskadade områdena: otillgängliga bergsområden, öknar, djungler och stäpper. Där placerade man ut grupper av omuterade barn tillsammans med några få vetenskapsmän. Barnen tränades i att överleva i vildmarken. De fick också lära sig att världen omkring dem var ond och besatt av otäcka andar som skulle sluka dem om de vågade sig utanför sitt område.

I andra, förödda delar av världen kämpade de intelligenta varelserna för att överleva i ruinerna av den en gång så storslagna civilisationen. Den mesta avancerade kunskapen försvann gradvis men en mängd enklare högteknologiska föremål förblev i bruk tills de gick sönder av slitage och inte kunde repareras.

I denna era utspelar sig filmerna *La Dernier Combat*, *Mad Max II* och *Mad Max bortom Thunderdome*,


DE FÖRBJUDNA ZONERNAS UTBREDNING
ÅR 2563
ÅR 2400
ÅR 2300
ÅR 2120
Upptäckt Enklav
Upptäckt Enklav med NFM.
Enklav 1 E
Enklav 52
Enklav SF 1
Enklav S 1

teveserien *De överlevande,* den tecknade serien *Jeremiah,* de tre scenariona i Combat Cars spelregler och böcker som *På stranden* av Neville Shute, *Damnation Alley* av Roger Zelazny och *Earth Abides.*

2116–2300 Utvecklingstiden

En stark och härdig, men fortfarande omuterad variant av Homo Sapiens växte fram i Eden II-områdena. Minnena från de vetenskapsmän som tränat och lärt dem i projektets början omvandlades gradvis till legender ur det förflutna. Förbuden att beträda vissa områden omvandlades gradvis till tabun. De icke-muterade människorna drevs av en ihärdig mentalitet. De stred mot de "onda andar" som ibland trängde in i deras områden.

Dessa "andar" var starkt muterade varelser från andra delar av världen. Där frodades de muterade människorna och de muterade djuren. Båda grupperna hade fått en låg intelligens på grund av det intensiva genmanipulerandet, men den började utvecklas och bli bättre. Mutanterna kunde dock inte utnyttja de högteknologiska föremål som fanns bland ruinerna, utan dessa förstördes genom ovarsamhet eller tidens tand.

När mutanterna mot utvecklingstidens slut hade uppnått intelligens som var nästan jämförbar med Homo Sapiens före pesten återstod i stort sett bara gravt förfallna ruiner och skimrande stasisglober av det som en gång varit en världsbehärskande civilisation.

Den första, andra och femte filmen i serien om Apornas planet utspelar sig under slutet av utvecklingstiden.

2300–2500 Tidig upptäckarålder

De icke-muterade människorna spred sig gradvis över världen och fick större kunskaper om den. De var fortfarande intelligentare än mutanterna och hade en förmåga att dominera dem. Deras gamla religion, som instiftats i Eden II, förlorade snabbt fästet, men själva tabutankarna stannade kvar. "De förbjudna zonerna" som tidigare omfattat 97% av jordytan krympte och kvar blev endast de områden som var så strålskadade att man fortfarande blev sjuk av att vistas där.

Lusten att utnyttja den gamla teknologin växte gradvis fram, trots att många såg på de gamla föremålen med stor misstänksamhet.

Samhällena blev alltmer feodala och under denna epok grundlades adelsfamiljernas makt. Den tidiga upptäckaråldern hade en naturlig teknologisk nivå som ungefär motsvarade sen medeltid (1200–1500 e Kr).

Pyrisamfundet upprättas 2455.

Berättelser från denna era skildras i böcker som *The Cloudwalker* av Edmund Cooper och *The Chrysalids* av John Wyndham. I denna epok kan man placera äventyret *I reptilmännens klor.*

2500–2700 Sen upptäckarålder

När misstänksamheten mot teknologin försvann förlorade adeln gradvis sin makt. Samhällena genomgick en snabb utveckling när en primitiv industrialism uppstod. Den naturliga tekniken utvecklades, även om denna utveckling hämmades av att alla lättillgängliga och rika råvarukällor hade uttömts under de första industriella revolutionen 800 år tidigare. Olja och järnmalm var svåråtkomliga. Världen påminner om perioden 1700–1840.

Detta var köpmännens glanstid. De handlade med alla former av högteknologi och värdefulla ämnen. Deras expeditioner genomkorsade okända områden på jakt efter sådant som kunde omvandlas till en snabb vinst.

Under denna era började de nedfrusna människorna, som gått i ide när katastrofen drabbade världen, att väckas till liv. De datorer som styrde deras enklaver ansåg att jorden åter var beboelig för normala människor.

Ångkraften återupptäcktes år 37 enligt Pyri-samfundet tideräkning (2492 e Kr). Nicholas fon Rijn föddes år 55 (2510 e Kr).

Det är i denna era som äventyren *Uppdrag i Mos Mosel, Järnringen, Nekropolis, Bris Brygga* och *Mutantkosackerna* utspelar sig. Man kan även placera *I reptilmännens klor* under denna era, även om det äventyret snarare hör hemma under den tidiga upptäckaråldern.

2700 och framåt. Den andra renässansen

Världen har genom dess invånares sega mod och hårda kamp, återvunnit vad den förlorade 600 år tidigare, men den är också förändrad till oigenkännelighet. Högteknologi återupptäcks och nya vetenskaper utvecklas. De intelligenta varelserna, oavsett form och ursprung, tar åter herravälde över vårt klot. Men detta ligger efter Mutants tid och är sålunda en helt annan historia.

GEOGRAFI

Detta avsnitt innehåller en beskrivning av länderna i Skandinavien och Östersjöområdet år 108 enligt Pyrisamfundets tideräkning. Beskrivningarna är kortfattade och kan givetvis inte omfatta alla detaljer. Varje SL måste vara beredd att själv fylla på med de detaljer som krävs för att ett äventyr ska fungera. Det spelar ingen roll om en spelledare ändrar något i ett land eller lägger till andra detaljer än de vi kanske hade tänkt oss. Det viktigaste i alla lägen är det spelledaren handlar på ett sådant sätt att både han och spelarna har det roligt. Varje Mutant-kampanj är unik och det finns inget som helst behov av att detaljer är likadana i olika kampanjer.

Estland

Befolkning: 200.000
Språk: Estniska
Huvudstad: Tallinn (2.000 inv)
Statsskick: Monarki under kung Hengo II
Flagga: Horisontellt delad blått, svart, vitt

Estland och dess grannar i Baltikum är relativt fattiga jordbruksländer. Estland är en absolut monarki under kung Hengo II, som nog får betraktas som en upplyst despot. Estland har klarat sig relativt väl undan mutantkosackerna, förmodligen därför att Ingermanland och Lettland ligger i vägen. Estlands befolkning domineras av FMM. Kungen själv är FMM.

Finland

Befolkning: ca 600.000
Språk: Finska
Huvudstad: Pori (6.000 inv)
Statsskick: Monarki under kung Raimo IV
Flagga: Vit med blått kors

Finland är en relativt liberal monarki, med långtgående självstyre för olika landskap och orter. Landets inre är till största delen befolkad av muterade djur, medan kustregionerna bebos av IMM och FMM. Kungen har valt ut flera NFM till sina rådgivare, och utnyttjar deras kunskaper för landets utveckling.

Landet är regionens främsta timmerexportör. Skogsbruk bedrivs i stor omfattning på Mikkelijärvis många öar och stockarna flottas sedan till Pori för försäljning.

Gotland

Befolkning: 13.000
Språk: Skandiska, ryska
Huvudstad: Visby (3.000 inv)
Statsskick: Köpmannarepublik
Flagga: Blå med vitt kors

Gotland var det land som först kom började med industriell utveckling i slutet av den tidiga upptäckaråldern. Sålunda fick landet ett försprång gentemot sina grannar. I Visby konstruerades de första latinriggade segelbåtarna och sedemera de första ångbåtarna. Landets handelsmän for vida omkring över Österhavet och de floder som som mynnar i detta vatten. De mäktiga handelshusen med säte i Visby samlade på sig stora rikedomar, och länge kunde landet, trots att det egentligen är rätt litet, spela en stor roll i politiken kring Österhavet.

Men sedan ett halvsekel är Gotland på tillbakagång. Ulvriket, Pyrisamfundet och Finland har gradvis utvecklat egna industrier och egna handelskontakter. Särskilt Pyrisamfundet har utvecklats snabbt och knappat in på avståndet till Gotland. Men fortfarande har gotlänningarna Österhavets högsta levnadsstandard.

Gotland styrs av ett antal rika köpmannasläkter som är organiserade i handelshus. För att få rösträtt måste man äga en viss förmögenhet i kontanter eller egendom. Denna lag begränsar makten och inflytandet till de rika. Köpmanshusen kämpar inbördes om makten och tillgriper ofta ojusta metoder mot varandra. Gotländsk inrikespolitik är känd för att vara komplicerad och fylld av snåriga intriger.

Gotlands IMM utgör det översta samhällsskiktet. De ser ner på alla mutanter, särskilt de muterade djuren. Detta sociala mönster har vid upprepade tillfällen medfört svåra oroligheter, t ex kravallerna i Visby år 104, vilka slogs ner av storpolska legosoldater.

På Gotland bor ca 3.000 rysktalande bönder. De är ättlingar till flyktingar från öster. Eftersom de är IMM har de en tämligen god ställning i samhället.

Göinge

Befolkning: 30.000
Språk: Skandiska
Huvudstad: Kåsta (1.500 inv)
Statsskick: Demokratisk republik
Flagga: Röd med en vit och en gul femuddig stjärna

På Frihetens Slätter, söder om Pyrisamfundet, ligger tre demokratiska bondestater. Göinge är mer skogbevuxet än sina grannar och utnyttjar skogen till bl a fartygsbyggen.

Halland

Befolkning: 15.000
Språk: Skandiska
Huvudstad: Halmsta (900 inv)
Statsskick: Demokratisk republik
Flagga: Blå med vitt lejonhuvud

Halland är den fattigaste av de tre staterna på Frihetens Slätter. Fiske är en viktig syssla i kustregionerna.

Ingermanland

Befolkning: 100.000
Språk: Estniska
Huvudstad: Guze (1.500 invånare)
Statsskick: Militärdiktatur
Flagga: Grön med två korsade vita svärd

Ingermanland är ett fattigt jordbruksland som länge styrdes av feodalherrar. År 95 angreps Ingermanland av mutantkosackerna och landet höll på att gå under. Militären grep då makten, avskaffade monarkin och feodalismen och införde ett hårt centraliserat styre. Under general Haljamääs ledning lyckades landet, trots sin fattigdom, försvara sig tämligen väl mot kosackerna. Generalen har sökt stöd hos Pyri-samfundet.

Jemtland

Befolkning: 40.000
Språk: Skandiska
Huvudstad: Östersund (1.000 inv)
Statsskick: Demokratisk republik
Flagga: Blå med vit älg

Republiken Jemtland har sitt centrum kring Storsjön och längs Indalsälven, som numera är farbar i hela sitt lopp. Landet är en bondestat. De fria och självägande bönderna dominerar dess politiska liv. Men jordbruk är inte den enda näringsgrenen; bergsbruk förekommer i fjällen och är en väsentlig exportindustri. Jemtland är industriellt underutvecklat jämfört med Pyrisamfundet, men det rör sig ändå om ett relativt rikt land.

Lettland

Befolkning: 450.000
Språk: Lettiska
Huvudstad: Riga (5.000 inv)
Statsskick: Diktatur under hertig Stefan
Flagga: Horisontellt delad rött, gult, grönt

Stefan och hans följeslagare inom armén störtade monarkin för fem år sedan och införde republik. Hertigen valdes till president med 95% av rösterna. Det verkar som om regeringen bedriver en energisk politik för att rusta upp landets krigsmakt. Målet är förmodligen att en gång för alla göra slut på problemen med Mutantkosackerna. Det finns tecken som tyder på att hertigen är intresserad av att vidga sitt välde till att omfatta Ingermanland och de kosackkontrollerade områdena i söder och sydöst.

Hertigen är gift med dottern till hertig Kochanow av Gdynia. De två hertigarna tycks ha mycket vänskapliga förbindelser.

Mountainside

Befolkning: 5.000
Språk: Nyskotska
Huvudstad: Mountainside (500 inv)
Statsskick: Nyskotsk koloni under klan Campbell
Flagga: Horisontellt delad grönt, vitt, grönt

Klanen Campbell sände ut en militär expedition år 79 för att söka nya domäner. Klanens land i Skottland började bli överbefolkade. Man samarbetade med klanen McDougall som samtidigt angrep Sörlandet längre söderut. De effektiva nyskotska soldaterna besegrade i en serie slag de sörländska arméerna. År 82 slöts en fred då Sörlandet avträdde Bergen med omnejd till klanen Campbell.

Nidaros

Befolkning: 150.000
Språk: Skandiska
Huvudstad: Nidaros (1.700 inv)
Statsskick: Monarki
Flagga: Vertikalt delad blått, vitt, blått

Nidaros sammanhållande länk är havet. Kommunikationerna till lands är dåliga på grund av den svåra terrängen, så man har vänt sig till havet i stället. Landets skeppsbyggare är bland de främsta i Skandinavien. Invånarna lever mest på fiske, men det förekommer också en del gruvdrift.

Norrland

Befolkning: 75.000
Språk: Skandiska
Huvudstad: Ume (1.200 inv)
Statsskick: Republik
Flagga: Vit med svart kors

Norrland är en tämligen demokratisk republik med långtgående självständighet för län och kommuner. Landet lever främst på att exportera råvaror (malm och timmer) till de mer industrialiserade länderna i söder.

Pyrisamfundet

Befolkning: ca 1.000.000
Språk: Skandiska
Huvudstad: Hindenburg (11.000 inv)
Statsskick: Monarki under kejsar Thorulf Skarprättare
Flagga: Blå med en gyllene kejsarörn

Pyrisamfundet styrs hårt men tämligen rättvist av kejsar Thorulf. Mäktiga grupper är adeln och handelsmännen. (Se Uppdrag i Mos Mosel för ytterligare detaljer.)

Det har under de senaste decennierna varit stora tvister mellan Pyrisamfundet och Gotland, och många tecken tyder på att kejsaren håller på att rusta för ett angreppskrig.

Skåne

Befolkning: 60.000
Språk: Skandiska
Huvudstad: Simris (1.000 inv)
Statsskick: Demokratisk republik
Flagga: Röd med gult kors

Skåne är den rikaste staten på Frihetens Slätter. Här finns bördiga jordar och långa jordbrukstraditioner.

Stavehome

Befolkning: 11.000
Språk: Nyskotska
Huvudstad: Stavehome (1.200 inv)
Statsskick: Nyskotsk koloni under klanen McDougall
Flagga: Svart med blått andreaskors med vita kanter

Stavehomes bakgrund är samma som Mountainsides. Klanen McDougall behövde nya marker och angrep därför Sörlandet år 79. Man slöt fred år 82 tillsammans med klanen Campbell och inlemmade då Stavehome bland sina provinser.

Stavehomes regering har under de senaste tio åren haft svåra problem med sörländska gerillasoldater som infiltrerar in över gränsen, gör snabba angrepp och försvinner sedan. På grund av inrikespolitiska problem i Nyskottland har klanen McDougall inte kunnat samla resurser för att ta itu med detta problem.

Storpolen

Befolkning: Minst 3.000.000
Språk: Polska
Huvudstad: Nowa Warszawa
Statsskick: Monarki under kejsar Zygmund XIX
Flagga: Horisontellt delad vitt, rött

Storpolen är en feodal stat som, jämfört med sina grannar runt Österhavet, är relativt outvecklad. Den omfattar det polska hjärtlandet, Brandenburg, Pommern, Preussen, Sachsen och Schlesien. Landet sträcker sig sålunda utanför kanten på den karta som bifogas i spelet. Även dess huvudstad liger söder om kartkanten.

Dess styrka är dess stora befolkning och dess svaghet är dess efterblivna ekonomi. Landet drabbas ofta av inre strider mellan adelsfamiljer, särskilt i situationer när en kejsare dör utan ättlingar och en ny kejsare ska väljas.

De två mäktigaste adelsfamiljerna inom det område som täcks av kartan är den grevliga ätten Kadom i Radomsko och den hertigliga ätten Kochanow i Gdynia. Den sistnämnda familjen har utkämpat många strider mot mutantkosackerna.

Sörlandet

Befolkning: 250.000
Språk: Skandiska
Huvudstad: Moss (1.800 inv)
Statsskick: Feodal monarki
Flagga: Röd med gul stridsyxa

Sörlandet är ett ganska fattigt land, uppsplittrat av den oländiga norska terrängen. Landet är uppdelat i olika feodala län som är relativt självständiga gentemot centralmakten. Detta gjorde att det var svårt att samordna försvaret mot de nyskotska angreppen.

Sörlandets invånare lever främst av jordbruk och fiske.

Troms

Befolkning: 30.000
Språk: Skandiska
Huvudstad: Narvik (800 inv)
Statsskick: Demokrati
Flagga: Röd med gul sol

Troms bröt sig ur Nidaros år 85, efter en lång befrielsekamp. Landet är förmodligen det mest demokratiska och frihetliga som finns i Skandinavien för närvarande. Alla medborgare är lika inför lagen, och det förekommer ingen diskriminering, inte ens mot psimutanter.

Befolkningen är koncentrerad till Narvik och Lofoten och lever nästan uteslutande på fiske. Tromsborna är skickliga seglare.

Ulvriket

Befolkning: ca 800.000
Språk: Skandiska, nederländska
Huvudstad: Nekropolis (4.500 inv)
Statsskick: Militärdiktatur
Flagga: Svart med vitt varghuvud

Ulvriket styrs av en militärjunta, bestående av fem personer, titulerade generaler. De fem generalerna väljs vart tionde år av arméns soldater. Bara officerare får ställa upp som kandidater idessa val. Generalsjuntan utövar diktorisk makt över landet.

Förvånansvärt nog är landets lagar rätt liberala, med undantag för olydnad, våld mot militär och spioneri, vilka är belagda med dödsstraff. Förtrycket är ändå hårt eftersom många militärer inte följer lagarna, och regeringen är impopulär i de breda befolkningslagren.

Ulvriket är något mindre utvecklat än Pyrisamfundet eller Gotland, men landets armé har lyckats skaffa sig en förvånansvärd mängd högteknologisk utrustning från okänt håll.

(OBS: Denna beskrivning skildrar landet före de händelser som utspelar sig i äventyren Nekropolis och Bris Brygga. Vad som händer i dessa äventyr kan förändra landets inre politiska förhållanden.)

I Ulvrikets södra delar, det gamla Holstein och norra Niedersachsen bor en nederlänsktalande minoritet på ca 200.000 personer. Deras förfäder kom som flyktingar från det översvämmade Nederländerna.

SJÖFART

Redan under senare delen av 1900-talet hade ångkraften fallit mer eller mindre i glömska. Endast entusiaster sysslade fortfarande med ångtåg eller ångbåtar, och efter Pesten försvann i stort sett alla kunskaper om teknologin.

Ångkraften återupptäcktes av forskaren James Myerson en dag år 37 när han såg hur kokande vatten lyfte locket på en kastrull. Han fick en idé om att tämja kraften och använda den för att driva maskiner. Efter flera års arbete hade han skapat sin första ångmaskin. Under utvecklingen av mer avancerade modeller förolyckades han i en ångpanneexplosion. En av hans lärlingar, Abraham Burch, övertog verksamheten och började tillverka ångmaskiner i stor skala.

Frans Gollort kombinerade ångmaskinen och båten år 60. Tillsammans med Helsing startade han ett skeppsvarv i Visby. Myerson & Burch började också tillverka ångbåtar i Muskö. Snart växte det fram fler ångbåtsvarv i Österhavets hamnstäder. Än finns det dock kvar många seglande skepp.

Ångbåtar spelar en viktig roll i Skandinavien. De sköter största delen av transporterna mellan de större orterna, antingen längs de många kanalerna och farbara vattendragen eller över Österhavet.

Inom Pyri-samfundet har Hindenburg och Muskö blivit viktiga knutpunkter. De stora ångbåtsrederierna spelar en viktig roll i landets ekonomi. De har normalt privata huvudägare, men armén har viktiga intressen i dem för att kunna utnyttja fartygen för snabba transporter i krislägen.

Fortfarande är segelfartyg och -skutor vanligt förekommande på Österhavet. Ångmaskiner är forfarande mycket dyra och därför sker fiske främst från segelskutor. Segelskepp sköter också en hel del transporter, även om de inte längre går i reguljär linjetrafik.

Pyri-samfundets linjenät

Hindenburg – Pirit – Svartstena (400 km)

Denna linje trafikeras av *Gyllene Gryningen,* en tredäckad flodbåt som innehåller, bar, restaurang och spelsal. En enkel resa tar 24 timmar, inklusive ett fyra timmar långt uppehåll i Pirit. (Detta är en korrigering av den information som står i "Uppdrag i Mos Mosel".) Tolv timmar efter anländandet till Svartstena återvänder båten mot Hindenburg. Båten avgår alltså från Hindenburg vart tredje dygn kl 10 på morgonen.

Hindenburg – Logsta Bro – Torsvad (240 km)

Denna linje är av mindre vikt än många andra, och trafikeras därför av en lite äldre och långsammare tvådäckad hjulångare vid namn *Regnbågsforellen.* En enkel resa tar 22 timmar, inklusive ett två timmar långt uppehåll i Logsta Bro. (Detta är en korrigering av de tider som anges i "Järnringen".) Efter två timmars upp håll i Torsvad återvänder båten mot Hindenburg.

Hindenburg – Brändby (180 km)

Här går *Silversvanen,* ett systerfartyg till *Gyllene Gryningen.* Resan tar nio timmar. *Silversvanen* avgår kl 8 varje morgon från Hindenburg.

Hindenburg – Muskö (270 km)

Detta är en av de viktigare linjerna, eftersom resenärer byter i Muskö till båtar mot mer fjärran mål utanför Pyri-samfundet. Resan tar 14 timmar. Det avgår en båt var sjätte timme från Hindenburg (kl 2, 8, 14 och 20).

De fyra båtar som trafikerar linjen är stora tredäckare byggda för skärgårdsfart. De heter *Sebastian, Basileos, Augustus* och *Rex*.

Muskö – Hardin – Höghamn – Svall – Ume (700 km)

Att resa denna långa sträcka med en av de två tredäckarna *Thorulf* och *Styrbjörn* tar 45 timmar. I varje hamn stannar båten ungefär tre timmar. En av båtarna avgår kl 18 vartannat dygn från Muskö.

Muskö – Visby (180 km)

Denna linje trafikeras av en gotländsk båt, *Gaut*, och en pyrisk båt, *Alexander*. Bägge är stora tredäckare. Resan tar nio timmar, och båtarna avgår samtidigt från Muskö och Visby kl 9 och kl 21.

Muskö – Hardin – Pori (340 km)

Denna resa tar 20 timmar med ångbåten *Slagbjörnen*. Båten avgår vartannat dygn kl 12 från Muskö.

Österhavets linjenät

Visby är knutpunkten för ångbåtstrafiken inom Skandinavien. Härifrån avgår dagliga turer till Tallinn, Riga, Radomsko (via Rönne), Gdynia och Nekropolis (via Simris), och varannan dag till Moss. Vill man sedan fortsätta till platser bortom Österhavet får man normalt byta i Nekropolis eller Moss.

Den SL som tänker använda linjenäten på Österhavet eller inom andra länder måste själv bestämma hur de ser ut. Linjenätet för Pyri-samfundet kan ge riktlinjer för hur ångbåtstrafik fungerar.

Reskostnader

När man reser med båt kan man antingen åka i hytt eller på däcksplats. Hyttplats betalas per påbörjat dygn. Däcksplats betalas per påbörjad mil (10 km). Priserna anges per person. De inkluderar inte måltider som måste köpas separat om det finns någon restaurang ombord. En passagerare kan ta med sig 40 BEP utrustning.

Kostnadstabell

Ressätt	Kostnad
Enmanshytt	15 kr
Tvåmanshytt	8 kr
Fyrmanshytt	4 kr
Sovsal	2 kr
Däcksplats	10 öre
Däcksplats för djur	50 öre

BÅTAR I SPELET

Spelarna kan vara intresserade av att köpa egna båtar för att kunna resa omkring, och kanske även för att bedriva handel. Båtar finns av alla möjliga typer, och man kan inte ange några allmäna regler för hur man bygger sådana. Istället visar vi här en del exempel på mindre ång- och segelfartyg. (Alla farkosterna, utom Svalan och Amorina, är baserade på svenska båtar från slutet av 1800- och början av 1900-talet.)

Det rör sig endast om nöjes- och lastfartyg. För att man ska kunna ägna sig åt passagerartrafik måste ett fartyg gå på fastställda turer, och sådan verksamhet passar knappast äventyrare. Dessutom är linjefraktfarten kontrollerade av de stora ångbåtsrederierna, och spelarna lär knappast kunna konkurrera med dessa. Spelarna lär snarare ägna sig åt trampfart, dvs de fraktar en last från en hamn till en annan på engångsuppdrag. I den nya hamnen försöker de sedan ordna en ny last.

I beskrivningnarna förekommer vissa termer som förklaras här.

Längd: Båtens längd i meter.

Bredd: Båtens bredd i meter.

Djupgående: Båtens djupgående i meter.

Deplacement: Deplacement anges i bruttoregisterton och nettoregisterton. Dessa är volymenheter (1 registerton = 2,83 kubikmeter). Det första måttet visar fartyget totala volym. Det andra måttet visar den volym som är tillgänglig för last- och passagerarändamål. Ett nettoregisterton rymmer 1.900 kg last (mängden kan variera en smula från båt till båt). När det gäller passagerare får man helt enkelt mäta upp hyttens storlek och omvandla till registerton. En trång tvåmanshytt omfattar två registerton.

Marschfart: Den mest ekonomiska hastigheten får ångmaskinen. Hastigheten anges i knop. Inom parentes står sedan farten i km/h. (1 knop = 1,85 km/h.) Toppfarten är 3–4 knop högre. När man färdas på flod måste man ta hänsyn till vattendragets strömhastighet.

Framdrivningsmetod: Propeller, hjul eller segel.

Kolkonsumtion: Den mängd kol skeppet konsumerar under en timme när det håller marschfart. Kolkonsumtionen vid toppfart är 75% högre. Använder man ved går det åt 50% större mängd. Kolpriset är normalt 45 kr per ton.

Kolförråd: Hur stor mängd kol som fartyget har ombord. Detta räknas inte av från lastförmågan.

Besättning: Här anges minsta besättningen för att

fartyget ska fungera utan problem. Det finns tranga kojplatser för hela besättningen ombord, om inte annat anges.

Farvatten: Ett fartyg är konstruerat för att kunna färdas pa olika sorters farvatten. Här delas de in i tre typer: flod (inkluderar insjöar och kanaler), skärgard (baten kan segla pa Österhavet fran Göborg till Lule) och ocean (skeppet kan ge sig ut i Atlanten). Ingen förnuftig skeppare skulle föra sitt skepp pa vatten som det inte är byggt för att klara av. Risken är alltför stor för en olyckshändelse.

I Visby och Nekropolis finns de enda varven som kan bygga oceangaende fartyg. Varv för skärgards- och flodbatar finns i Nekropolis, Visby, Simris, Gdynia, Riga, Hindenburg, Muskö, Pori och Ume. I Visby byggs inga fartyg som enbart kan gä pä floder.

Kostnad: Bätens nybyggnadskostnad i kr. Vill man ha baten extra lyxigt inredd ökas priset med 20% (detta ger bl a möjlighet att installera specialinredda hytter). Andrahandsvärdet sjunker med 5% per ar under de första fem aren och sedan med 1% per ar. Baten kostar en del i underhall. Räkna med att det kostar 1% av nyvärdet per ar. Till detta kommer reparationer för olyckor som händer under spelets gang. Kostnaderna för dessa maste SL avgöra.

Besättningstabell

Tjänst	Kunskapskrav	Dagslön[4]
Kapten	Ångbät[1] 14 Orientering 14	20:00
Styrman	Ångbät[1] 12 Orientering 12	15:00
Maskinist	Teknik 14 Ångbät 10	10:00
Eldare	Teknik 8	6:00
Matros[3]	–	4:00
Kock	Matlagning B+[2]	5:00

[1] Segelbät om det rör sig om ett segelfartyg.

[2] Matlagning räknas som ett hantverk.

[3] Matroserna sköter enkla allmänna göromäl ombord.

[4] När besättningen tjänstgör ombord har de fri kost och logi, vilket förklarar varför lönerna ibland är lägre än vad man kunde förvänta sig. Levnadsomkostnaderna för kapten och styrman är 35:00 per vecka, och för resten av besättningen 25:00 vecka.

Amorina

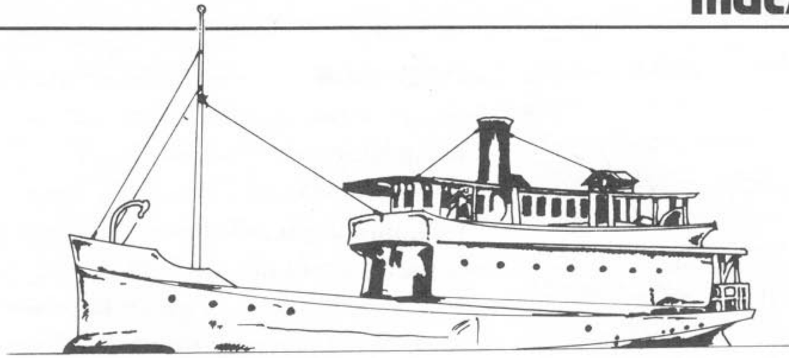
Längd: 7,8
Bredd: 1,9
Djupgaende: 0,9
Deplacement: Oväsentligt, vikt 1800 kg
Marschfart: 4 knop (7,5 km/h)
Framdrivningsmetod: Segel
Kolkomsumtion: –
Kolförräd: –
Besättning: Kapten
Farvatten: Skärgard
Pris: 5.000
Övrigt: Detta är en nöjessegelbat med plats för tre personer och 100 BEP utrustning.

Svalan

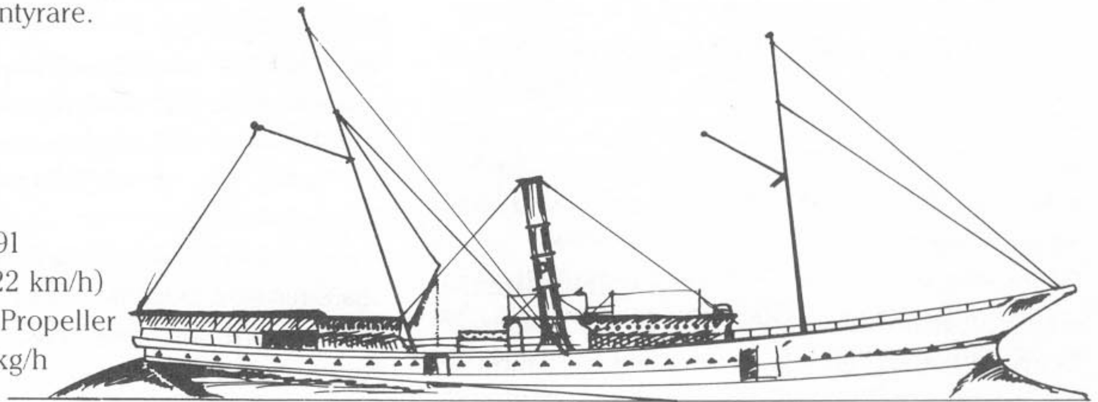
Längd: 10,0
Bredd: 2,3
Djupgående: 1,0
Deplacement: brutto 2
Marschfart: 9 knop (16,5 km/h)
Framdrivningsmetod: Propeller
Kolkomsumtion: 7 kg/h
Kolförråd: 200 kg
Besättning: Kapten
Farvatten: Flod, skärgård
Pris: 14.00
Övrigt: Detta är en nöjesbåt, liknande en stor nutida snipa, vars ruff innehåller fyra kojplatser. Förutom de fyra kan den ta 200 kg kol och 200 BEP utrustning.

Bergsviken

Längd: 25,4
Bredd: 6,8
Djupgående: 2,8
Deplacement: brutto 129, netto 90
Marschfart: 11 knop (20,5 km/h)
Framdrivningsmetod: Propeller
Kolkomsumtion: 126 kg/h
Kolförråd: 10 ton
Besättning: Kapten, styrman, maskinist, eldare, matros, kock
Farvatten: Skärgård, flod
Pris: 63.000
Övrigt: Detta är ett egenartat skepp, byggt för långa resor och med rymliga hytter för besättningen. Hon är ett skepp som är väl lämpat för en grupp äventy-

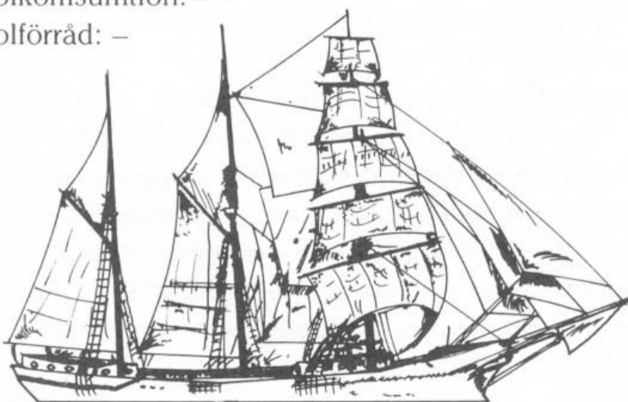


rare. Bergsviken byggdes år 102 för Karl af Högsten, en välkänd pyrisk äventyrare.



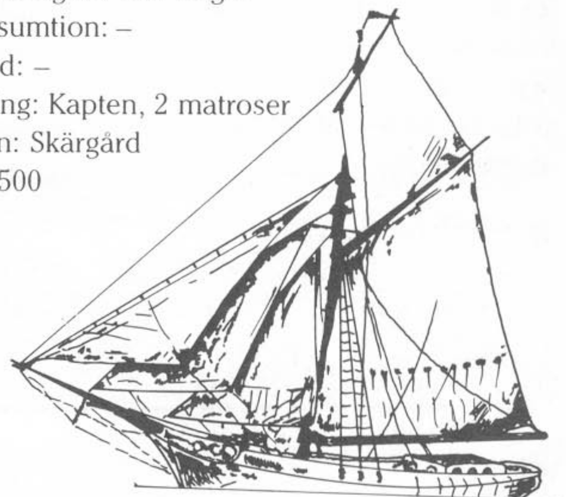
Pyri
Längd: 58,0
Bredd: 7,5
Djupgående: 3,6
Deplacement: netto 391
Marschfart: 12 knop (22 km/h)
Framdrivningsmetod: Propeller
Kolkomsumtion: 520 kg/h
Kolförråd: 21 ton
Besättning: Kapten, 2 styrmän, maskinist, 3 eldare, 2 matroser, kock
Farvatten: Skärgård
Pris: 180.000

Klara
Skonertskepp
Längd: 29,3
Bredd: 6,4
Djupgående: 2,3
Deplacement: brutto 155, netto 140
Marschfart: 9 knop (16,5 km/h)
Framdrivningsmetod: Segel
Kolkomsumtion: –
Kolförråd: –



Besättning: Kapten, styrman, 3 matroser, kock
Farvatten: skärgård, ocean
Pris: 65.000

Anna
Jakt
Längd: 15,0
Bredd: 4,1
Djupgående: 1,8
Deplacement: netto 22,2
Marschfart: 8 knop (15 km/h)
Framdrivningsmetod: Segel
Kolkomsumtion: –
Kolförråd: –
Besättning: Kapten, 2 matroser
Farvatten: Skärgård
Pris: 13.500



FOLKSLAG

Detta avsnitt innehåller exempel på de olika främmande folkslag som lever i Mutants värld. Det är omöjligt för oss att beskriva alla, utan vi har valt ut några som vi tycker är intressanta. Vi uppmuntrar varje spelledare att själv skapa annorlunda folkslag och kulturer.

BÅTFOLKET

I samband med att enklaverna skapades på 2070-talet beslöt en grupp företagsamma britter, besättningen på det gigantiska fusionsdrivna kryssningsfartyget "Queen Elizabeth IV", att söka fly undan det totala sammanbrottet ut till havs. De samarbetade med 17:e flygburna regementet, King's Own Airborne Dragoons, känd under förkortningen KOAD. I en serie snabba räder samlade alla dessa samman sina och fartygsbesättningens familjer, stal förnödenheter, utrustning och vapen, och seglade ut från Portsmouth mitt under ett brinnande inbördeskrig i Storbritannien, med kurs mot Antarktis.

Lyckan stod de djärva bi. "Ellies" som sjöfararna kallade sig själva undgick att förintas i samband med kriget mellan enklaverna. Kryssningsfartyget bar på förnödenheter som kunde hålla besättningen och passagerarna, totalt ca 1500 personer, försörjda i fyrtio år. Fartygets fusionsreaktor kunde utnyttja vätgasen i havsvattnet som energikälla. Lastrummen rymde också reservdelar och reparationsutrustning som skulle kunna hålla det synnerligen välbyggda skeppet i drift under sekler.

Alltsedan dess har Lizzie, som skeppet numera kallas, seglat över världshaven. Hon utgör ett isolerat samhälle där kunskaper och erfarenheter från tiden före Katastrofen ännu finns kvar. Ombord på henne har ett annorlunda samhälle utvecklats. Ellies främsta orsak att ta kontakt med samhällena till lands är för att dryga ut livsmedelsförrådet ombord. Normalt livnär de sig på havets produkter, men kan ibland behöva annat. Ellies utför ibland räder mot teknologiska centra för att få tag i utrustning och lämpliga reservdelar.

Samhällsstruktur

Ellie-samhället är mycket strikt organiserat enligt hierarkiska regler. Ombord på fartyget finns fyra klasser av medborgare. En person föds till sina föräldrars klass, och kan endast få byta om han eller hon visar synnerliga talanger på ett annat område. Däremot är det strikt förbjudet för en person att gifta sig med en annan person ur samma klass. Denna regel är till för att förhindra inavel.

Den härskande klassen kallas Befäl. Den består av ättlingar till de ursprungliga fartygsbefälen. Befälen motsvarar närmast det vi känner under beteckningen adel. De innehar alla högre chefspositioner på skeppet. Klassens uppgift är att leda Lizzie och ellies, och se till att de överlever i en fientlig omvärld. Befälens överhuvud är Kaptenen. Han eller hon väljs av Befälen ur deras krets och innehar sin post så länge hälsan tillåter.

Den andra klassen ombord kallas Tekniker. Dess medlemmar har fått särskild träning och utbildning i att sköta, använda och reparera all den avancerade teknologiska utrustning som finns ombord. Tekniker och Befäl är de enda som får en hög utbildning.

Lizzie skyddas av Soldatklassen. KOAD var ett förband med stolta traditioner. Ombord på Lizzie har dess ledning strävat efter att bevara dessa och upprätthålla KOADs stridsduglighet. Man har lyckats väl. Genom en hård träning och en utbildning som leder till total hängivenhet utgör de 200 män och kvinnor som är medlemmar i KOAD en hårtslående och effektiv stridsstyrka.

Längst ner på den sociala rangskalan finner man Besättningen. Dess medlemmar utför alla rutinsysslor ombord som inte kräver en avancerad utbildning.

Samhället ombord på Lizzie är hårt reglerat av lagar och förordningar som styr livet för alla de fyra klasserna. Lagarna är konstruerade för att ge Lizzie och Ellies en maximal möjlighet att överleva, och för att garantera stabiliteten ombord. Från barnsben uppfostras alla för att bli goda och välanpassade medborgare. Friheten är kringskuren, särskilt för Besättningen, men det råder inget direkt förtryck. Befälen är noga med att hålla sina undersåtar nöjda, och garanterar dem en levnadsstandard som är helt okänd i de primitiva samhällena på fastlandet. Personer som vägrar att anpassa sig till livet ombord sätts helt enkelt iland och lämnas åt sitt öde.

KOAD är utrustat med vad som finns kvar av den utrustning förbandet tog med sig vid flykten från Storbritannien: attack- och transporthelikoptrar, snabba motorbåtar, flyg- och rekrustningar, stridsrustningar, och olika energivapen. Standardutrustningen för soldaterna är lasergevär, skottsäker väst och reflecskydd. Officerarna bär istället laserpistol. Specialgrupper är utrustade med den tyngre materielen. All utrustning KOAD använder idag drivs med energipaket, som kan laddas upp på nytt av Lizzies reaktor när de är tömda. Förråden av ammunition till vanliga skjutvapen och bensin till olika fordon är sedan länge förbrukade.

Ellies består till 90% av IMM och 10% psimutanter. Bakgrunden till detta är att Ellies undgick mutationer under katastrofen. Befälen har varit mycket noga med att reglera rätten att föda barn så att mutationer

har undvikits. Men eftersom Ellies är tämligen få, och ingifte bland ellies i längden skulle få mycket ogynnsamma genetiska effekter, har man tagit ombord nya medborgare (ibland frivilliga och ibland genom tvång) vid många tillfällen under seklernas gång. Endast personer som synbarligen är IMM har accepterats. Men psimutationer syns ofta inte på utsidan, och därför har många psimutanter kommit ombord. Deras mutationer har sedan förts vidare till deras barn. Av rent praktiska skäl tvingades därför Befälen att godtaga att även psimutanter kan bli Ellies. Idag är IMM och psimutanter fullt likvärdiga ombord, även om det ännu inte har hänt att en psimutant har valts till Kapten.

Ellies ser sig själva som en rest av den gamla högtstående civilisationen och ser nedlåtande på de nya mutantsamhällena. De anser att de höjer sig över mutanterna, särskilt då de muterade djuren. Denna inställning gör att man inte drar sig för att använda våld för att nå sina mål. Många gångar, när Ellies inte har fått vad de har velat genom handel, har KOAD gjort en räd och tagit det med våld.

Språk

Ellies talar en dialekt av interlingua som är fullständigt obegriplig för utomstående. De befäl och tekniker som sköter kontakterna med omvärlden talar även nutida språk, om än med brytning.

Spelare bör inte ha rollpersoner som är ellies på grund av detta folks isolerade och egenartade liv.

SKOTSKA GRÄVLINGAR

Vid den enklav som låg vid Glasgows universitet utfördes omfattande genetiska experiment på grävlingar strax innan enklaven gick under. Resultatet av dessa experiment blev en intelligent mutantart som uppvisade stor härdighet mot strålning.

När de första muterade grävlingarna släpptes ut i det fria slog de sig ner inom universitetets hank och stör. Av en slump råkade de bosätta sig i Institutionen för skotsk historia. Grävlingarna var både nyfikna och läskunniga och många hade snart skaffat sig en god, om än romantiserad, bild av Skottlands förgångna.

Grävlingarna beslöt att bygga upp ett eget samhälle bland Skottlands ruiner. Det skulle vara baserat på det gamla självständiga Skottlands kultur och sedvänjor anpassade till den moderna tidens krav.

Skottlands olika landsändar befolkades under 2200-talet av grävlingsgrupper. De upprättade de gamla klanerna i de områden där de traditionellt hörde hemma. Man undvek dock att uppliva den gamla traditionella fiendskapen mellan klanerna.

De fåtaliga intelligenta varelser som fanns i området under grävlingarnas expansion assimilerades till det ny-skotska samhället eller fördrevs. Många tog sin tillflykt till Yttre Hebriderna, Orkneyöarna eller Shetlandsöarna.

Grävlingarnas snabba folkökning och krigiska sinnelag gjorde att de snabbt kunde erövra nya områden och befolka dem. Landområdena har delats upp mellan de olika klanerna. Dessa är relativt självständiga i förhållande till varandra och till kungen. Grävlingarna livnär sig främst på en kombination av jordbruk och boskapsskötsel. En del som bor vid kusten ägnar sig också åt fiske.

Samhällsskick

Nyskottland (New Scotland) har sin huvudstad i New Edinburgh, byggt invid det gamla Edinburghs ruiner. Där residerar den nyskotske kungen. Landet driver en krigisk politik, vars mål är att ha fullständig kontroll över det område som omfattades av det forna skotska kungadömet samt att expandera söderut in i England, västerut till Irland och österut till det glesbefolkade Norge. Landets önskan att expandera beror på den kraftiga folkökningen. Skottland kommer snart inte att räcka till för att föda sin befolkning. Inom Pyrisamfundet oroar man sig för Nyskottlands expansion i Norge, där riket har upprättat flera bosättningar. På sikt kan Nyskottland komma i konflikt med Pyrisamfundet.

Sinnelag

En typisk skotsk grävling är envis och har ett självständigt sinnelag. Han eller hon är ofta stridstränad och beredd att försvara sin ära med vapen i hand. De traditionella vapnen i Nyskottland är tvåhandssvärd, långsvärd, dolk, liten sköld, lans och flintlåspistol.

Skotska grävlingar slås fram som vanliga muterade djur, med den skillnaden att STO slås med 2T6+1. Deras modersmål är en dialekt av engelska kallad nyskotska. Spelare kan ha rollpersoner som är skotska grävlingar.

DE NEDFRUSNA

När det slutgiltiga kriget mellan enklaverna bröt ut insåg ledningen för många av enklaverna att de inte skulle ha några goda möjligheter att överleva. Istället för att kämpa till det bittra slutet valde de att försöka

fly in i framtiden. Stora cryofrysenheter konstruerades långt under marken, bortom kärnvapnens räckvidd. Där placerades enklavernas invånare i köldsömn eller stasis. Övervakade av robotar och datorer sov de fridsamt och utan att åldras genom den tid då världen över dem föröddes och förföll till ett djupt barbari.

Datorerna hade fått order om att väcka de nedfrusna till liv när världen hade stabiliserats så mycket att vanliga människor åter. kunde leva på ytan. Det dröjde flera sekler innan situationen hade blivit så god att detta var möjligt. Under perioden från 2450 och framåt började nedfrusna väckas till liv i olika enklaver. Den värld de mötte skilde sig otroligt mycket från den värld de lämnat århundraden tidigare. Primitiva kulturer hade byggts upp här och var, men barbari och fruktansvärda monster härskade i vildmarken. De kunskaper och färdigheter som de nedfrusna en gång hade lärt sig var av tvivelaktigt värde i denna nya miljö.

Men de nedfrusna befinner sig ändå i en relativt god position. Ingen, utom möjligen vissa robotar, känner till lika mycket om teknik, maskiner, datorer och medicin. Dessutom hade varje enklav lagrat nyttig utrustning som nu kommer till bruk. På detta sätt har de nedfrusna ofta blivit viktiga maktfaktorer i de samhällen där de slagit sig ner, trots att de är fåtaliga. I hela Skandinavien kanske det finns 10.000 NFM, plus ett okänt antal som ännu inte har vaknat.

NFM som rollpersoner

Nedfrusen människa (NFM) är en ny klass i Mutant. De nedfrusna är icke-muterade människor. De får inte de goda grundegenskaper som gäller för vanliga IMM, eftersom NFM är uppvuxna i en civiliserad värld och därför inte är lika härdiga. Men i gengäld har NFM bättre utbildning än vanliga IMM.

Om man använder fyndplanen kan en NFM räkna bort alla fyror. För det mesta inser de vad ett fynd är och slår på fyndplanen för att lista ut hur det fungerar. Om man använder de nya regler för lista ut hur fynd fungerar som finns i Mutant 2 gynnas NFM genom sin höga utbildning.

När en rollperson startar som NFM har han varit vaken i några år och har hunnit lära sig vissa grundläggande fakta om den nya värld han befinner sig i. Bland annat har han hunnit lära sig tillräckligt mycket av det nya språket för att kunna kommunicera med sin omgivning utan problem. När han väcktes fick han en del användbar utrustning. Varje NFM ska slå ett slag på NFM-utrustningstabellen för att se vad han äger.

Utrustning

Varje NFM äger en del särskild utrustning när han kommer med i spelet. Denna utrustning delas in i två delar, standardutrustning och högteknologisk utrustning. Alla NFM har samma standardutrustning, medan den högteknologiska utrustningen varierar.

Standardutrustningspaket

1 stor schweizisk armékniv
1 skottsäker väst
1 grön ryggsäck med avbärarbälte (Alpenfuchs)
2 knivar modell Rambo III
1 poncho av vattentätt syntetmaterial
3 uppsättningar termokläder, som passar alla klimat (gröna)
1 termosovsäck
1 silverfärgad folie 4×2 m (filt, tält, reflektor, mm)
1 kikare med ljusförstärkare, laseravståndsmätare, zoom 4x-20x
1 kompass
1 uppsättning kartor (1:100.000) över den forna hemregionen*
10 Läkedrog II
1 mekaniskt armbandsur
1 soldriven batteriladdare
1 walkie-talkie
1 ficklampa med värmetråd (för att göra upp eld)
15 m lätt, tunt nylonrep
1 mugg av plast
1 set fältbestick
1 fältkök
10 vattenreningstekniketter
1 fältmanual för överlevnad (bok tryckt på härdigt plastpapper)
Vikt: 16 BEP

**Tänk på att kartorna inte behöver stämma överens med den verklighet som råder i Mutants värld. Mycket har förändrats med åren.*

Högteknologisk utrustning

1T10	Paket
1–2	A
3–7	B
8–9	C
10	D

Paket A

1 ID-kort I, 1 komradio, 1 minidator, 1 par solglasögon (med omedelbar ljusanpassning), 1T4+1 Regen I, 1T4 Gasstopper, 1 revolver eller autopistol med 15 magasin, 1 skottsäker väst, 3 minienergipaket.

Paket B

1 ID-kort I, 1 komlänk, 1 mmokub, 1 röststyrt anteckningsminne (3 timmars kapacitet), 1 polaroidkamera (med 20 rullar a 20 bilder), 1 energipistol, 4 energipaket A,

Paket C

1 ID-kort II, 1 komradio, 1 energigevär, 4 energipaket typ A, 1 bildvisir, 1T3 regen I, 1 Lydnadsdrog,

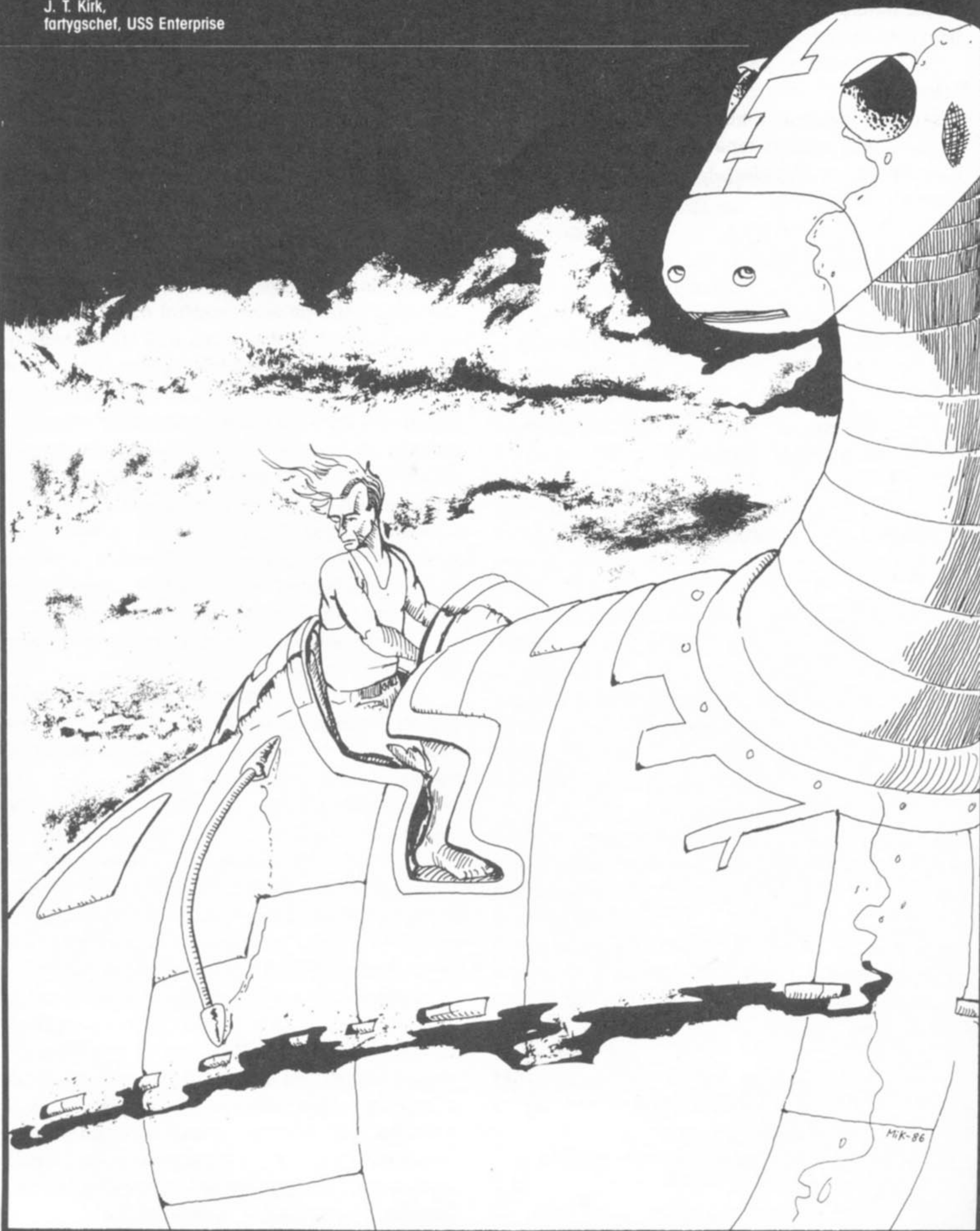
Paket D

1 ID-kort III, 1 fordon, 1 komlänk, 1 minidator, 1 gyrojetpistol (kal .38 med 120 patroner), 1 Regen II, 1T3 Regen I, 4 energipaket A.

I samtliga fall kan spelaren byta ut ett vapen mot ett annat med likvärdiga eller sämre prestanda (SL avgör) när rollpersonen skapas. Han får då samma mängd ammunition till det nya vapnet.

HÖGTEKNOLOGI

POWER, I WANT MORE POWER, SCOTTY!
J. T. Kirk,
fartygschef, USS Enterprise



STASIS

En av de mest revolutionerande upptäckterna före den stora pesten var stasisfältet. Det upptäcktes på 1990-talet av en ren tillfällighet och när civilisationen kollapsade var dess natur fortfarande i stort sett oförklarad.

Stasisfältet blev ett utmärkt redskap för att lagra ting som skulle bevaras inför framtiden. Livsmedel kunde lagras utan svinn. Muse̕er och vetenskapliga institutioner placerade stora delar av sina samlingar i stasis. Militärerna lagrade mobiliseringsförråd på samma sätt. När pesten drog förhärjande fram över planeten vidtog allehanda myndigheter, organisationer och företag samma åtgärd för att skydda det som kunde skyddas inför en osäker framtid.

Men civilisationen överlevde inte kriserna. Kvar bland ruinerna fanns blott stasisfältens spegelblanka glober som ruvade på oanade hemligheter, till synes till tidens ände.

Men så var det inte. Stasisfält har den egenheten att de gradvis faller samman. När fältstyrkan sjunker under viss nivå upplöses fältet fullständigt och stasiseffekten upphör. När detta sker är omöjligt att förutse. Detta innebär att gamla högteknologiska föremål, helt opåverkade av tidens tand, dyker upp ibland ruinerna där det tidigare bara funnits ett skimrande klot, och hittas av kringströvande äventyrare. Man har hittat fordon av olika slag, vapen, föda, byggnader, robotar och många andra märkliga ting.

Ett stasisfält är alltid format som en perfekt glob, med en spegelblank, totalreflekterande yta. Inuti i stasisfältet står tiden stilla och ingenting som sker utanför stasisfältet kan påverka det som finns inuti det. Levande varelser som placeras i stasis kan dock påverkas negativt av det. Det verkar som de själsliga processerna på något sätt förändras eller skadas av brottet i tidsflödet. Det är 30% chans att en levande varelse som vistats i ett stasisfält blir fullständigt autistisk och vägrar att kommunicera med omvärlden på något sätt. Detta gör att man alltid har varit mycket försiktig med att placera människor i stasis.

Stasisfält kan deaktiveras med avsikt på två olika sätt. En strömbrytare kan sticka ut genom fältet. Om man trycker på den så stängs fältet av. Tyvärr är vissa fält inte utrustade med strömbrytare eller så har den utstickande delen skadats av någonting. I andra fall han man med avsikt avstått från att utrusta fälten med strömbrytare, då man velat undvika att fältet oavsiktligt stängs av.

Det andra sättet är lite mer komplicerat. Ett stasisfält inte kan existera inuti ett annat. Det inre stasisfältet upphör då omedelbart. Om man kan upprätta ett yttre fält med tidsbegränsad varaktighet så kan man stänga av ett inre, permanent fält.

De minsta stasisfälten omfattar endast ett par kubikcentimeter och användes ofta för att lagra radioaktiva isotoper med mycket kort halveringstid. Sedan finns fälten i alla storlekar upp till kanske femtio meters diameter. I sådana fält lagrade man stora fordon eller små byggnader.

Inom talspråket uppstod uttrycket "att bubbla" som betydde "att placera i ett stasisfält". Uttrycket fick en vid spridning och blev snabbt ett vedertaget ord.

ENERGI

Vid tiden för katastrofen var jordens energiproblem lösta. Fusionsreaktorer levererade kraft till hushåll och industrier. Nya och effektivare solceller gav ström åt satelliter och mindre robotar. Ett nytt, syntetiskt bränsle försörjde bilar, båtar och flygplan med energi. Där fanns alla möjligheter till en ny guldålder. Allt startade år 2007 då den första stabila fusionsreaktionen skapades. Det skedde i en Tokamak-reaktor på Massachusetts Institute of Technology i USA. Pentagon hade drivit på utvecklingen av kontrollerad fusion. De behövde en kraftig energikälla för det av dåvarande President Reagan lanserade SDI, kallat Stjärnornas Krig. MITs lyckade försök ökade ett redan enormt intresse för fusion och 2015 var redan ett antal fusionsreaktorer under konstruktion.

Den 16 september 2017 var ett historiskt datum. Förenta Staternas president slog om en strömbrytare och släppte ut ström från Lake Superior Fusion Powerplant One på det amerikanska elnätet. Kraftverket, försenat två år av miljörörelsen, slog det första japanska fusionskraftverket med tre timmar. 2025 var 14 fusionskraftverk i drift jorden runt. Forskningen på området var intensiv och en tragisk olycka i Indien, då New Delhi blev radioaktiv aska, bara ökade ansträngningarna.

2028 kördes den första lasertända reaktorn igång. Det var den första reaktortyp som visade möjligheter att kunna förminskas. Återigen var det Pentagon som gick i bräschen för utvecklingen. De ville utvecklas

en liten reaktor för fartyg. Detta forskningsprogram var i samma storleksordning som Manhattanprojektet under andra världskriget och SDI under 1980 och 1990-talet.

Slutligen, efter 25 års intensiv forskning kördes den första verkligt portabla fusionsreaktorn igång. Den var på åtta kubikmeter och vägde 64 ton och den blev en jättesuccé. Den drevs med fruset deuterium, som kunde utvinnas ur vatten. Vid katastrofen var reaktorstorlekarna nere på två kubikmeter och vägde åtta ton. Den fanns överallt, i alla större fartyg, som reservkraftverk och i alla andra tänkbara applikationer.

Det andra skälet för den begynnande tekniska guldåldern var det syntetiska bränsle som uppfanns tolv år efter den första fusionsreaktorn. En taiwanesisk kemist löste ett problem på ett sätt som fem år senare skulle ge honom ett Nobelpris. Han kom på en process där slutprodukten var en väteförening kallad NBB. Denna väteförening var brännbar och mycket lämplig som bränsle. Man kunde, efter viss modifiering av en motorturbin, byta fotogenen, som var det normala bränslet, mot NBB.

Ännu ljusare blev situationen när biokemister lyckades manipulera ett antal olika bakteriefamiljer att producera NBB. Det var redan billigt att tillverka, eftersom det enda som det behövdes stora mängder av var energi och med fusionen fanns det energi så det räckte och blev över. Med bakterierna blev NBB ännu billigare. Det tog bara några år innan NBB hade konkurrerat ut bensin och liknande bränslen. Ytterligare en fördel med NBB gentemot bensin var att dess avgaser nästan helt bestod av vattenånga. Oljan, världens förnämsta kemiska råvara, kunde nu användas till vettigare saker än att elda upp den i bilar.

Solcellerna gjorde också stora framsteg. De blev mindre och billigare och användes allt mer. Ankomsten av billig fusion krossade totalt marknaden för solceller. Efter fusionen blev solcellerna hänvisade till satelliter, mobila robotar, isolerade väderstationer och andra tillämpningar där energibehovet var relativt litet, tinget svåråtkomligt isolerat eller rörligt och utrymmet begränsat.

När Pesten kom och tanken med djup frysta överlevande kom på tal visste ingen hur lång tid folk skulle behöva vara nedfrysta. Lägsta beräkningen var 150 år och den mest pessimistiska låg på 2500 år. Det var helt klart var att det skulle ta tid i de skulle väckas till liv. Man skulle behöva en kraftkälla som var enkel, hållbar, nästan underhållsfri och okänslig för störningar.

Av diverse skäl var fusion olämpligt och ingenjörerna kastade sina blickar nästan 100 år tillbaka i tiden, till Island och de försök med geotermisk energi som hade utförts där. Resultatet blev att man vid varje NFM-bas borrade djupa schakt långt ner i berget och drog rör genom de varma regionerna långt under jordytan. Sedan byggde man värmeväxlare och fick på detta sätt energi. En nackdel med detta var att det blev nödvändigt att bygga NFM-baserna i geologiskt någorlunda stabila områden, t ex Skandinavien och östra Nordamerika.

DATORER

Datoröversikt

Typ	Minne	Hastighet	Storlek	Intelligens	Försvar
Räknare	10 Mbyte	4 CSU	10×10×1 cm	nej	nej
Mikrodator	100 Mbyte	19 CSU	20×10×5 cm	nej	nej
Minidator	350 Mbyte	104 CSU	40×20×10 cm	ja	ja
Huvuddator	7,5 Gbyte	1 kCSU	10×10×5 dm	ja	ja
Cyber	ej jämförbart	10 kCSU	5×1×1 m	ja	ja
Stridsdator	125 Mbyte	3 kCSU	1× 1×1 dm	nej	nej
ID-kortsdator	2 Mbyte	10 CSU	100×50×1 mm	nej	nej

1 M(ega)byte = En miljon tecken
1 G(iga)byte = En miljard tecken
CSU = Computer speed unit. Antal operationer datorn kan utföra på en nanosekund (en miljarddels sekund).
1 k(ilo)CSU = 1000 CSU

Högteknologisk energi i Mutant

I Mutant har det gått lång tid sedan civilisationen föll. Av de hundratusentals fusionsreaktorer som en gång fanns är nästan alla förstörda. De få hela reaktorer som finns utanför NFM-baserna har inget bränsle (fruset deuterium är svårfångat). De fordon som inte varit bubblade är förstörda och även om de kunde köras så är de bakteriekulturer som tillverkade NBB förstörda. De solceller som överlever är de som får underhåll, Resten har fördärvats under seklen. Endast NFM-baser med geotermisk energi och lagrade fusionsreaktorer har tillgång till ett överflöd av energi. Där kan det ibland också vara möjligt att finna NBB och petroleumprodukter. Men sådana är synnerligen värdefulla och svåra att komma över.

När en muterad häst uppvuxen i ruinerna av Vetlanda plötsligt hittar en dator uppstår vissa problem. Det är naturligtvis omöjligt för en som aldrig sett eller hört talas om en dator förut att lära sig använda den med en gång. Därför räcker det inte att klara några kast på Fyndplanen för att bli en fullfjädrad datatekniker.

En av grundförutsättningarna för att kunna lära sig sköta en dator är att man är läs- och skrivkunnig i de gamlas språk (nivå D-E). En annan grundförutsättning är att man har tillgång till någon slags instruktionsbok (ett fynd) eller en kunnig person som instruerar. I en del datorer ingår ett läroprogram som man upptäcker om man klarar sina kast på fyndplanen.

Datorer med egen intelligens, t.ex. cybrar och huvuddatorer, kan man inte sköta. De sköter sig själva. Möjligen kan man samarbeta med dem, om de vill.

Den programmerbara räknaren

Denna har programmerats i datorspråket SAD. Om man förstår de gamla räknetecken räcker det att klara Fyndplanen för att kunna använda räknaren. Att lära sig programmera den är mer komplicerat.

Mikrodatorn (hemdatorn)

Detta är en större version av den programmerbara räknaren som rymmer mer minne. Mikrodatorn har hologramskärm och är bärbar. Har man tur kan man hitta en mikrodator som användes i undervisning eller som var avsedd för barn eller förståndshandikappade, en s.k. pekdator. En röst från en liten högtalare i datorn talar om för rollpersonen exakt vad han eller hon ska göra och uppmanar att peka direkt på olikfärgade rutor på skärmen, som representerar olika alternativ i programmet. En pekdator innehåller lite information om det mesta (SL avgör exakt vad den känner till) och om man klarar Fyndplanen kan man använda den med en gång. Det bör tilläggas att det går mycket långsamt att använda en pekdator.

Minidatorn

Detta är en mer avancerad version av mikrodatorn. T ex kan man koppla fler än en terminal till den.

Stridsdatorn

Detta är en mycket speciell sorts dator. Den konstruerades som ett hjälpmedel i strid och monterades bl.a. in i vissa typer av hjälmar. Alla stridsrobotar är utrustade med en stridsdator. Stridsdatorn bearbetar stridsdata och presenterar dem för soldaten eller roboten på ett lättbegripligt sätt genom att projicera informationen direkt på näthinnan. För användaren verkar det som om bokstäverna skrevs i luften strax framför ögonen på honom. Sålunda ökar stridsdugligheten ordentligt.

ID-kortsdatorn

Bara några år före den stora pesten började ID-kortsdatorn (slangbeteckning: smartkortet) nå ut bland folk. Den visade sig kunna användas till en mängd ekonomiska brott. Denna dator har exakt samma format som ett ID-kort. När man för in den i en kortspringa börjar den analysera huvuddatorn som styr kortavläsaren och försöker knäcka koden. Lyckas försöket tror datorn att rätt kort har använts. Smartkorten spreds som ogräs bland brottslingar och varken dörrar eller bankomater gick säkra. Smartkortet var givetvis olagligt.

När ett smartkort används i spelet för att ersätta ett ID-kort måste SL göra en bedömning från fall till fall hur väl det går att överlista huvuddatorn. Tänk på att en cyber eller en annan avancerad dator kan vara tillräckligt smart för att genomskåda vad som håller på att ske, medan däremot enklare datorer blir överlistade relativt lätt.

FLYGPLAN

När civilisationen höll på att kollapsa bubblades en mängd högteknlogisk utrustning av olika slag, däribland flygplan. När man valde ut vilka plan som skulle bubblas utgick man från tre kriterier.

★ Lätt att flyga
★ Användbart efter civilisationens kollaps
★ Enkelt att underhålla

Detta gjorde alla renodlade stridsplan onödiga eller olämpliga. De flygplan och helikoptrar som bubblades har alla sådana självklarheter som utrustning för tröghetsnavigering, gyrokompass, radio, o s v. De har total mörkerutrustning och ser lika bra på natten som på dagen med hjälp av radar, infraröda kameror och ljusförstärkare. All information speglas in i ögat med hjälp av en speciell apparat som sitter på pilotens hjälm. För piloten är det som att siffror och text skrivs i luften framför honom. Datorerna i planet är till en del röststyrda.

Bränsle

Alla flygfordon måste drivas med bensin (propellerplan, helikoptrar), fotogen (jetplan) eller NBB (propellerplan, helikoptrar). Alkohol innehåller alldeles för lite energi. Detta vållar givetvis problem i spelet eftersom dessa bränslen är synnerligen svåra att få tag i. Man kan antaga att de flesta flygfordon bubblades med en full tank, men så behöver inte alltid vara fallet. Ibland kan de som utförde bubblingen varit så förutseende att de inkluderade ännu mer bränsle. Men förr eller senare hamnar spelarna ändå i den situationen att bränslet håller på att ta slut och de måste hitta mer om de vill behålla sina trevliga flygfordon.

VTOL

VTOL är en förkortning för Vertical Take-Off and Landing (vertikal start och landning). Ett VTOL-flygplan har inget behov av start- eller landningsbana, eftersom den startar och landar vertikalt. Man började experimentera med sådana plan under 1950-talet, och den första framgångsrika modellen var det brittiska attackplanet Hawker Harrier som bevisade sin förmåga under Falklandskriget 1982.

Det finns tre typer av VTOL-drift. En är den vridbara motorn. Hela motorn vrids 90°. Med motorn vrids också den yttre delen av vingen. Planet lyfter och väl i luften vrids motorerna till normalläge. Planet kan också starta normalt eller med motorerna lite uppåtriktade. Detta är den enda metod som kan användas på propellerplan. Vid Harrier-metoden vrids endast utblåsmynningarna och motorn sitter i flygkroppen. Enligt den modifierade Harrier-metoden sitter motorerna på vingarna, men det är bara utblåsen som vrids.

Vapenmontering

Vapen monteras på tre olika sätt på de flygplan och helikoptrar som presenteras här.

Pintel-montering innebär att vapnet sitter i ett litet torn monterat under nosen. Vapnets styrmekanism är kopplad till pilotens hjälm. Vapnet är hela tiden riktat åt det håll piloten tittar. Pintel förekommer endast på helikoptrar.

Sidomontering innebär att vapnet skjuter ut genom öppningar i farkostens sidor. Vapnet kan beskjuta mål åt sidan, nedåt och uppåt. Normalt måste ett sådant vapen manövreras för hand av en särskild skytt.

Vingmontering innebär att vapnen sitter fast monterade under farkostens vingar och endast kan skjuta rakt framåt. Vingmonterade vapen kan antigen var inmonterade i vingen eller sitta i en kapsel som kan hängas under vingen.

Ksp är en förkortning för kulspruta.

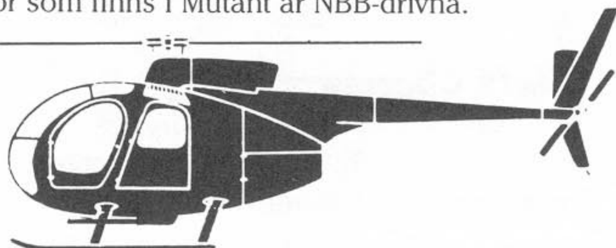
FLYGFORDON

OH-6 (heter även 500 Defender)

Tillverkare: Hughes Helicopters, USA

Typ:	Transporthelikopter	
Dimensioner:	Rotordiameter:	8 meter
	Längd:	8,3 meter
	Bredd:	1,8 meter
	Höjd:	3 meter
Besättning:	Pilot, andrepilot	
Hastighet:	Max:	241 km/h
	Ekonomi:	200 km/h
	Räckvidd:	Uppgift saknas
Last:	4 personer + besättning eller 450 kg + besättning.	
Bestyckning:	Två lätta ksp sidomonterade	
Pansar:	Nej	

Anmärkningar: Flög första gången 1963. Mycket populär i Vietnam. US Army köpte 1434 st och ytterligare ca 15 andra länder använde den. Såldes på 1980-talet under namnet 500 Defender. De bubblade OH-6:or som finns i Mutant är NBB-drivna.



CH-53 Sea Stallion

Tillverkare: Sikorsky Aircraft, USA

Typ:	Transporthelikopter	
Dimensioner:	Rotordiameter:	22,0 meter
	Längd:	26,9 meter
	Bredd:	3,9 meter
	Höjd:	7,6 meter
Besättning:	Pilot, andrepilot, två lastmän	
Hastighet:	Max:	320 km/h
	Ekonomi:	280 km/h
	Räckvidd:	Uppgift saknas
Last:	60 pers + besättning eller en hänglast på 18 ton.	
Bestyckning:	En lätt kulspruta i pintel	
Pansar:	Nej	

Anmärkningar: Första flygning 14/10 1964. Köptes av amerikanska marinkåren som tung transporthelikopter. Användes i Vietnam från januari 1967. Västtyskland köpte 153 st av D-versionen. Fanns även i en minsveparversion. Totalt producerades ca 1100 st.



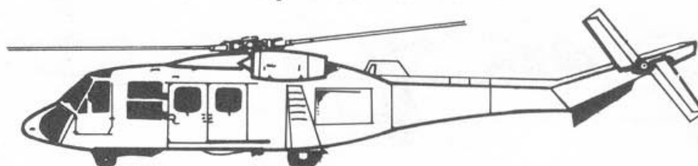
UH-60 Black Hawk

Tillverkare: Sikorsky Aircraft, USA

Typ: Transporthelikopter

Dimensioner:	Rotordiameter:	16,4 meter
	Längd:	19,8 meter
	Bredd:	2,5 meter
	Höjd:	8,0 meter
Besättning:	Pilot, andrepilot, lastchef	
Hastighet:	Max:	345 km/h
	Ekonomi:	300 km/h
	Räckvidd:	Uppgift saknas
Last:	11 man + besättning eller hänglast på 3175 kg + besättning.	
Bestyckning:	Två sidomonterade tunga kulsprutor	
Pansar:	Klarar direktträff från 23 mm granat eller liknande projektiler.	

Anmärkningar: Flög första gången 1974. Avsedd att ersätta UH-1:an men priset gjorde det omöjligt. En populär maskin som fick sitt elddop vid invasionen av Grenada. Totalt köpte 21 nationer maskinen och 4123 tillverkades. USA köpte 2992 av dem.

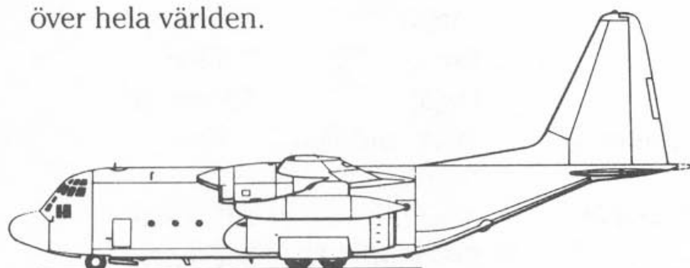


C-130 Hercules

Tillverkare: Lockheed Aircraft, USA
Typ: Transportflygplan.

Dimensioner:	Längd:	29,78 meter
	Bredd:	Uppgift saknas
	Höjd:	11,66 meter
	Vingbredd:	40,41 meter
Besättning:	Pilot, andrepilot, signalist, navigatör	
Hastighet:	Max:	592 km/h
	Ekonomi:	500 km/h
	Räckvidd:	3895 km
Last:	92 pers eller 20 ton	
Bestyckning:	Nej	
Pansar:	Nej	

Anmärkningar: Tillverkad i minst 2000 ex. Använd över hela världen.



Islander

Tillverkare: Britten-Norman, Storbritannien/

Typ:	Lätt transportplan	
Dimensioner:	Längd:	10,86 meter
	Bredd:	Uppgift saknas
	Höjd:	4,16 meter
	Vingbredd:	14,94 meter
Besättning:	Pilot	
Hastighet:	Max:	290 km/h
	Ekonomi:	273 km/h
	Räckvidd:	2225 km
Last:	9 passagerare eller 1,5 ton	
Bestyckning:	Nej	
Pansar:	Nej	



Anmärkningar: Detta är ett mycket robust flygplan som var mycket populärt i underutvecklade områden. Planet kan utan problem starta och landa på gräsfält. Det konstruerades för att vara lätt att underhålla.

UH-75 Cree

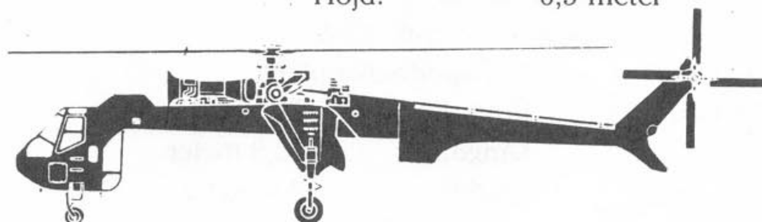
Tillverkare: Bell Textron, USA/

Typ:	Lätt transporthelikopter	
Dimensioner:	Rotordiameter:	12,6 meter
	Längd:	12,7 meter
	Bredd:	2,8 meter
	Höjd:	3,5 meter
Besättning:	Pilot, andrepilot, lastman	
Hastighet:	Max:	510 km/h
	Ekonomi:	490 km/h
	Räckvidd:	750 km
Last:	10 man eller 3 ton	
Bestyckning:	Två lätta ksp i en pintel	
Pansar:	Ja, klarar luftvärnslaser eller 30 mm granater var som helst.	

CH-79 Choctaw

Tillverkare: Sikorsky Aircraft, USA/

Typ:	Tung transporthelikopter.	
Dimensioner:	Rotordiameter:	25,0 meter
	Längd:	25,0 meter
	Bredd:	3,3 meter
	Höjd:	6,5 meter



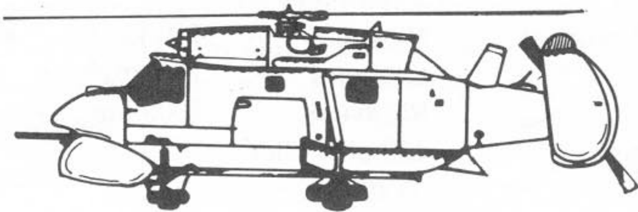
Besättning:	Pilot, andrepilot, 2 lastmän	
Hastighet:	Max:	490 km/h
	Ekonomi:	400 km/h
	Räckvidd:	950 km
Last:	60 pers eller last på 10 ton eller hänglast på 29 ton.	

Bestyckning:	Två lätta ksp i en pintel
Pansar:	Ja, skyddar mot kulor med upp till 13 mm kaliber.

UV-1 Terrier

Tillverkare: Lockheed Aircraft, USA/

Typ:	Lätt transportplan VTOL	
Dimensioner:	Längd:	12,5 meter
	Bredd:	5,0 meter
	Höjd:	4,8 meter
	Vingbredd:	16,0 meter
Besättning:	Pilot, andrepilot.	
Hastighet:	Max:	550 km/h
	Ekonomi:	500 km/h
	Räckvidd:	2000 km/h
Last:	15 pass eller 2 ton.	
Bestyckning:	Nej	
Pansar:	Ja, klarar upp till 20 mm granater överallt.	



ATLAS C.mkJ

Tillverkare: Brittish Aerospace, Storbritannien/

Typ:	Lätt transport VTOL	
Dimensioner:	Längd:	14,35 meter
	Bredd:	Uppgift saknas
	Höjd:	5,52 meter
	Vingbredd:	16,46 meter
Besättning:	Piloter, 2 andre-piloter, lastman	
Hastighet:	Max:	680 km/h
	Ekonomi:	600 km/h
	Räckvidd:	2500 km

Last: 16 pers eller 5 tons last, 1 kubikmeter lastutrymme i nosen.

Bestyckning:	Nej
Pansar:	Ja, mot kulor med upp till 13 mm kaliber.

Anmärkningar: Kabinmått 6,5×1,30,×1,58 m. VTOL-drift med vridbara motorer



Merlin T.mk 1

Tillverkare: British Aerospace, Storbritannien/

Typ:	Skol VTOL	
Dimensioner:	Längd:	11,95 meter
	Bredd:	Uppgift saknas
	Höjd:	4,09 meter
	Vingbredd:	9,40 meter
Besättning:	Elev och lärare sida vid sida.	
Hastighet:	Max:	1200 km/h
	Ekonomi:	980 km/h
	Räckvidd:	1890 km
Last:	Nej	
Bestyckning:	Två tunga ksp vingmonterade	
Pansar:	Nej	

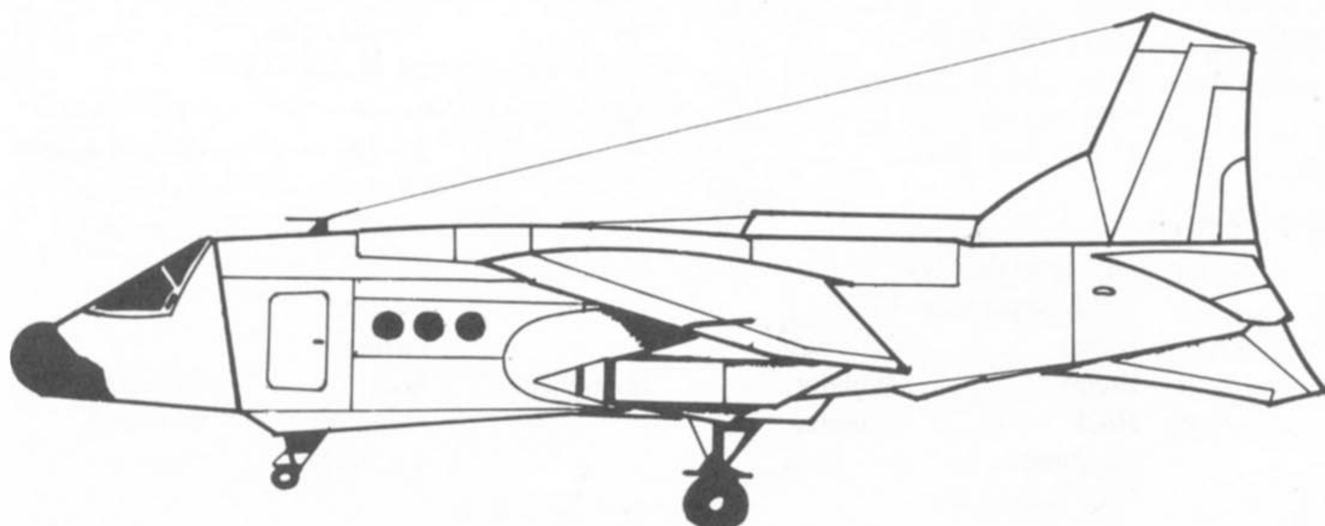
Anmärkningar: VTOL-drift av Harrier-typ.

C6

Tillverkare: Kawasaki Heavy Industries, Japan/

Typ:	Transport VTOL	
Dimensioner:	Längd:	29 meter
	Bredd:	Uppgift saknas
	Höjd:	9,9 meter
	Vingbredd:	30,6 meter
Besättning:	Pilot, andrepilot, lastman	
Hastighet:	Max:	800 km/h
	Ekonomi:	650 km/h
	Räckvidd:	2800 km
Last:	60 pers eller 8 ton.	
Bestyckning:	Nej	
Pansar:	Nej	

Anmärkningar: VTOL-drift av Harrier-typ.



Panther

Tillverkare: Avions Marcel Dassault/Breguet Aviation, Frankrike

Typ:	Transport VTOL	
Dimensioner:	Längd:	19,28 meter
	Bredd:	Uppgift saknas
	Höjd:	4,1 meter
	Vingbredd:	22,6 meter
Besättning:	Pilot, andrepilot, lastman	
Hastighet:	Max:	590 km/h
	Ekonomi:	500 km/h
	Räckvidd:	2400 km
Last:	20 pers eller 3 ton	
Bestyckning:	Nej	
Pansar:	Nej	

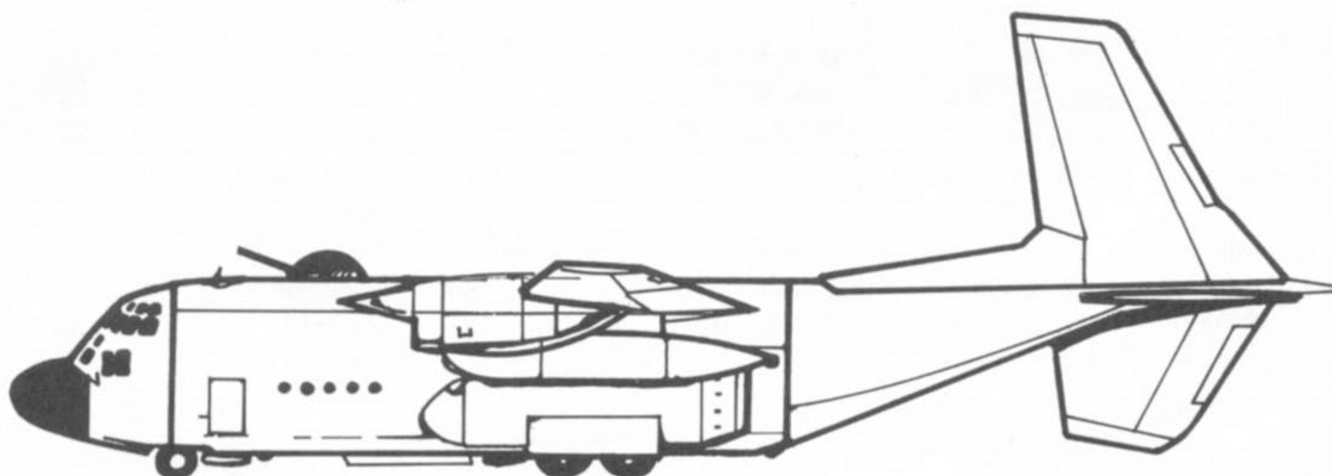
Anmärkningar: Kabinmått 10,6×2,15×1,80 m. VTOL-drift av modifierad Harrier-typ.

CV-31 Hercules II

Tillverkare: McDonnel-Douglas, USA

Typ:	Transport VTOL	
Dimensioner:	Längd:	52,3 meter
	Bredd:	5,2 meter
	Höjd:	13,2 meter
	Vingbredd:	33,6 meter
Besättning:	Pilot, andrepilot, 2 lastmän	
Hastighet:	Max:	750 km/h
	Ekonomi:	700 km/h
	Räckvidd:	3900 km
Last:	120 pers eller 65 ton	
Bestyckning:	Nej	
Pansar:	Nej	

Anmärkningar: Kabinmått 13,5×2,9×2 m. VTOL-drift med vridbara motorer.



BLANDADE SMÅFYND

Neuropiska

Detta vapen utvecklades för att användas av polismyndigheter. Det är konstruerat för att sätta en levande motståndare ur stridbart skick utan att ge permanenta skador. Vapnet är konstruerat som en kort piska (ca 1 m lång), där läderremmarna är ersatta av ståltråd. Handtaget är av ett isolerande material. När piskan träffar ett mål sker en energiurladdning, som temporärt överlastar nervsystemet med smärtimpulser. Det finns en god chans att offret kollapsar i en hög på marken. Neuropiskan använder ett energipaket typ A, som räcker till 20 urladdningar. Neuropiska används med stridsfärdigheten Träklubba eftersom stridsteknikerna liknar varandra.

En neuropiska har attackvärde 20. När vapnet har träffat ska anfallaren slå för att se om attackvärdet kan övervinna offrets FYS. Lyckas detta kollapsar offret på marken, vridande sig av smärta i 60–FYS segment. Misslyckas försöket blir offret bedövat och oförmöget att handla i 30–FYS segment. (Om det rör sig om en varelse som saknar FYS ska man använda STO istället.)

Rustningar av annat material än metall erbjuder ett visst skydd. Slå 1T8. Om resultet är lägre än rustningens absorbering påverkas personen inte av urladdningen.

Elknogjärn

Detta vapen var ett svar på neuropiskan. Samhällets mer skumma element insåg att ett sådant vapen kunde ha många fördelar. Vapnet ser ut som ett knogjärn, gjort av metall och plast. När vapnet träffar ett mål sker en energiurladdning, som temporärt överlastar nervsystemet med smärtimpulser. Det finns en god chans att offret kollapsar i en hög på marken. Elknogjärnet använder ett minienergipaket som räcker till fem urladdningar.

Ett elknogjärn har attackvärde 20. När vapnet har träffat ska anfallaren slå för att se om attackvärdet kan övervinna offrets FYS. Lyckas detta kollapsar offret på marken, vridande sig av smärta i 60–FYS segment. Misslyckas försöket blir offret bedövat och oförmöget att handla i 30–FYS segment. (Om det rör sig om en varelse som saknar FYS ska man använda STO istället.)

Rustningar av annat material än metall erbjuder ett visst skydd. Slå 1T8. Om resultet är lägre än rustningens absorbering påverkas personen inte av urladdningen.

Överlevnadskniv Rambo III

Detta är en kraftig kniv av rostfritt stål med en totallängd på 38 cm, en klinglängd på 25 cm och en vikt på 0,5 BEP. Vapnet förvaras i en läderskida, som innehåller en ficka med en brynsten.

Handtagets topp innehåller en kompass och två nyckelringar. Toppen kan skruvas av och under den inne i skaftet finns en vattentät plastkapsel som innehåller följande:

1 trådsåg (25 cm)
2 synålar
4 metkrokar
3 meter metlina
6 tändstickor
1 plån
1 liten plastpåse

Bärbar siren

Denna finns i två versioner, en med en eldriven kompressor och en som är handvevad. Den eldrivna versionen kräver ett kraftpaket A (räcker i tre timmar). Sirenen förvaras i en axelremsväska och väger 2 BEP.

En siren har många användningar. Den kan t ex utnyttjas som mistlur, fordonssiren eller flyglarm. Under gynnsamma förhållanden hörs dess signal upp till 1500 meter.

Geigermätare

En geigermätare är ett instrument som mäter radioaktivitet. Den består av en mätstav som uppfångar radioaktiv strålning. Staven är förbunden med en kabel till ett mätinstrument, som är utrustat med ett antal mätare som identifierar typ och styrka hos strålningen. Dessutom har mätinstrumentet en ljudfunktion. Det knäpper när det uppfångar strålning. Detta knäppandes hastighet står i proportion till mängden strålning.

En gegigermätare väger 1 BEP och drivs av ett minipaket i tio timmar.

Bärbar radio

Detta är en liten, bärbar kortvågsradio som väger 1 BEP. Den innehåller en handvevad generator, vilket gör den oberoende av yttre energikällor. Den är särskilt konstruerad för att vara stryktålig, och kan normalt klara sådana händelser som bilolyckor eller fall från hög höjd utan större problem. Räckvidden är ca

250 km, men kan under gynnsamma atmosfäriska förhållanden vara mycket större.

Aquadräkt

Dessa utveckades på 2010-talet för att underlätta arbete under vatten. En aquadräkt består av en kraftig, heltäckande gummidräkt med en tunn box på ryggen. Boxen innehåller apparatur som utvinner syre ur vattnet. Dykaren slipper alltså tunga och klumpiga lufttuber.

Aquadräkten drivs av ett energipaket typ A (räcker i 20 timmar). Dräkten skyddar mot kyla ned till –20°C och absorberar 2 skadepoäng. Den väger 2 BEP.

Videokamera

En videokamera från 2030-talet består av av en kamera med en inbyggd videobandspelare för mikrokasseter eller videoskivspelare. De väger 0,5 – 3,0 BEP och drivs med ett energipaket typ A under 500 timmar. Ett band eller en skiva räcker till 100 timmars inspelning.

Vissa modeller är konstruerade för att uppfånga infrarött ljus (värmestrålning) och kan därför användas i mörker.

Ljuddämpare

Ljuddämpare utnyttjas på vissa vapen för att dämpa knallen från den krutexplosion som driver kulan. Ljuddämparen kan däremot inte ta bort ljudbangen från en kula som färdas med överljudshastighet. Därför kan ljuddämpare normalt endast användas på autmatpistoler och kulsprutepistoler. En revolver har en så öppen konstruktion att ljudet från krutexplosionen inte enbart sprids genom pipan och därför är en ljuddämpare i princip verkningslös.

En ljuddämpare består av en ca tio centimeter lång, rörliknande konstruktion med försumbar vikt (ca 100 g) som skruvas fast på vapnets mynning. Den nedsätter träffsäkerheten en smula eftersom det blir lite svårare att sikta (–10 på CL). Ljuddämparen gör inte vapnet fullständigt ljudlöst, men knallen från krutexplosionen dämpas till ett ploppande ljud som är svårt att uppfatta på mer än tio meters avstånd.

DROGER

Före den stora katastrofen hade läkemedelsindustrin mycket framgångsrikt skapat ett antal ofta använda effektiva droger med få biverkningar. Drogerna var hållbara och förvarades oftast i hermetiskt tillslutna förpackningar. Sålunda kan upptäckare ofta finna fullt användbara droger i Mutants värld. Alla droger kommer i form av piller, förvarade i förpackningar där drogens namn står tydligt nedtecknad på de Gamlas språk.

Bellicin

Detta är en stridsdrog, utvecklad för den forna stortyska armén. 5×STO antal sg efter det att konsumenten svalt pillret får han sin STY och SMI höjd med 6. En bieffekt är att INT halveras. Alla dessa förändringar påverkar också de färdigheter som är baserade på grundegenskaperna. STY- och SMI-färdigheter ökar med 30%, medan INT-färdigheter halveras. Effekten varar i 1 timme. Varje extra piller utöver det första fungerar som ett gift med styrka 10.

Bovuzator

Bovuzator ger konsumentens matsmältningssystem förmågan att bryta ner cellulosa, vilket gör att han kan livnära sig på blad och kvistar. Normalt är det endast växtätande djur som har matsmältningssystem som klarar av att smälta cellulosa. Effekten startar efter 5T10 minuter och varar i 1T4+6 timmar.

Dormazol

Denna drog försänker konsumenten i ett tillstånd av passivitet och reducerar samtidigt kroppens ämnesomsättning med 75%. Effekten startar efter 1T10 minuter och varar i 2 dygn, men konsumenten upplever det endast som 12 timmar. Under tiden som drogen verkar är konsumentens behov av syre, föda och vatten minskade med 75%. Hans STY och INT halveras (detsamma gäller motsvarande färdigheter) och SMI minskas till 1 (SMI-baserade färdigheter sjunker automatiskt till 5%). Förflyttningförmågan är 20 cm per sg. Rollpersonen är oförmögen att utföra handlingar som kräver kreativt tänkande.

Enduran

Enduran gör det möjligt för en konsument att ignorera utmattning och sömnbehov. Ett piller gör att konsumenten kan strunta i att vila eller sova under 12 timmar, trots att han egentligen behöver det. Efter det kollapsar personen av utmattning och sover, utan att kunna väckas ens av Restorin, i 1T6 timmar. Varje extra piller utöver det första fungerar som ett gift med styrka 6.

Intelligator

Denna drog skärper hjärnans koncentrationsförmåga och det logiska tänkandet, vilket innebär att INT ökar med 6 poäng. Drogens effekt startar efter 1T4 minuter och varar 1T6+3 timmar. Biverkningen är att konsumenten förlorar allt intresse för kommunikation med omvärlden. Han är fullständigt absorberad av att lösa de problem som tar upp hans sinne.

John Blund

Denna drog är ett milt men mycket effektivt sömnmedel. En varelse som tar denna drog somnar efter STO antal sg. Sömnen varar 1T4+4 timmar. Under denna period kan konsumenten endast väckas med hjälp av Restorin. Varje extra piller utöver det första fungerar som ett gift med styrka 5.

Rapidyl

Denna drog ökar kommunikationshastigheten hos kroppens nervbanor, och gör det möjligt att röra sig och handla mycket snabbare än normalt. Effekten startar efter 5×STO antal sg och varar i 1T6+10 minuter. I speltermer blir effekten att konsumentens SMI fördubblas, vilket påverkar förflyttningsförmågan, de SMI-baserade färdigheterna och H-värdet. Extra piller har ingen effekt överhuvud taget.

Restorin

Restorin är alla festande och rumlande människors välsignelse. Ett piller häver inom FYS antal minuter alla effekter av lugnande och sövande droger (t.ex. alkohol och John Blund) inklusive eventuella baksmällor.

FYNDKAST

Fyndkastet är det värde på 1T20 som en rollperson måste slå lika med eller över, för att förstå sig på ett teknologiskt fynd. Varje kast tar en timmes speltid. En rollperson kan bara försöka två gånger per dag. Varje föremål har ett fyndkastvärde mellan 1 och 30. Det innebär att en rollperson ibland direkt kan inse vad ett föremål är och hur det fungerar – om hans fyndbonus är lika med eller högre än föremålets fyndkast, tar det bara fem segment i speltid. Vissa förmål kan en rollperson aldrig förstå – fyndkastet är högre än 20 + hans fyndbonus.

Exempel på föremål och deras fyndkast

Föremål	Fyndkast
Schweizisk armékniv	2
Revolver	5
Laserpistol	10
Bildvisir	15
Rymdskepp	30

Exempel: Rollpersonen Pev har en fyndbonus på +2. Han inser därför på fem segment hur man använder en schweizisk armékniv. För att förstå sig på en laserpistol behöver han slå 8 eller högre. Eftersom det högsta värde Pev kan få är 22 har han ingen möjlighet att begripa sig på ett rymdskepp.

BILSTRID

Inledning

Strider mellan vanliga bilar som har utrustats med vapen och pansar är något som Mutantspelare har önskat att vi ska ordna. Detta regelavsnitt innehåller regler för hur man tar itu med detta. Regelsystemet kopplar samman Mutant 2 med brädspelet Combat Cars. För att man ska kunna använda dem krävs att man har tillgång till detta spel.

Systemet är löst utformade riktlinjer och kräver att spelledaren är beredd att improvisera och fatta självständiga beslut. Det finns inga exakta och detaljerade regler som talar precis hur man går tillväga, utan varje spelledare måste använda sitt sunda förnuft för att lösa oklara situationer och problem.

Bilar i allmänhet

I Mutants värld är en bil något mycket ovanligt. Ju längre tid som har förflutit sedan katatrofen, desto sällsyntare är det att någon hittar ett fordon som är oskadat och användbart. Bilar har därför inget givet pris. Normalt går de inte ens att uppbringa för pengar.

För att köra en bil krävs bränsle. En bil kan drivas med många bränslen: bensin, dieselolja, metanol, NBB, väte och gengas är nog de vanligaste. Metanol och gengas är inte särskilt bra bränslen; om man använder dem får man räkna med att motoreffekten och toppfarten minskar med 25%. Det finns även enstaka bilar som drivs med elektricitet, men dem tar vi inte upp i dessa regler.

Metanol och gengas har den fördelen att de kan framställas ur råvaror som finns lätt tillgängliga även efter civilisationens fall, främst ved och spannmål. De övriga bränslena måste hittas som fynd.

Under katastrofåren var stridsbilar relativt vanligt förekommande, eftersom det var ett tämligen lätt sätt för de överlevande att skaffa sig en kombination av eldkraft och skydd som dessutom var rörlig. Men sådana fordon slits och förstörs snabbt, så under de senare erorna måste man utnyttja vanliga fordon som har varit bubblade för att bygga nya stridsbilar. Räkna med att en stridsbil under denna epok kostar 5–10 årslöner för en vanlig arbetare.

Från utvecklingstiden och framåt får man nog betrakta en stridsbil som mer eller mindre ovärderlig. Under den tidiga upptäckaråldern ägde de mäktigaste adelsmännen en eller ett par stridsbilar som utgjorde basen för deras militära makt. Under denna epok översteg antalet stridsbilar i Skandinavien aldrig 30.

Under den sena upptäckaråldern började de nedfrusna människorna att vakna. I deras baser rymdes mycket intressant utrustning. Bl a hade de tillgång till allehanda fordon och en del av dessa konstruerades om till stridsbilar. För att skaffa sig en god position i sina nya hemländer donerade de ibland stridsbilar och bränsle till härskarna. Detta gör att stridsbilar är blir vanligare i den sena upptäckaråldern än i de två tidigare epokerna. Fortfarande var de dock relativt sällsynta. År 108 fanns det på sin höjd 100 sådana fordon i hela Skandinavien, och de flesta stod gömda i mobiliseringsförråd.

SAMMANKOPPLING AV MUTANT 2 OCH COMBAT CARS

När man använder rollpersoner från Mutant 2 till Combat Cars måste man omvandla vissa data från de regler som används i Mutant 2 till de som används i Combat Cars. Omvandlingen blir inte helt perfekt eftersom de två spelen är mycket olika uppbyggda. Man måste acceptera vissa förenklingar och att en del detaljer kan verka lite underliga. T ex stämmer vapnens räckvidd illa överens mellan de två spelen.

Vi lägger här fram vår åsikt om hur man kan gå tillväga när man ska använda de två spelen tillsammans. Givetvis kan man rikta kritik mot hur vi har utformat reglerna. I många fall har vi varit tvungna att fatta godtyckliga beslut. Om någon SL eller spelare är missnöjd med vad vi har gjort föreslår vi att man ändrar misshagliga avsnitt. Det viktigaste är att man har kul när man spelar, inte att man slaviskt följer de regler vi har skapat.

Konverteringsregler

Varje punkts hastighet i Combat Cars motsvarar ungefär 15 km/h. En omgång är ungefär lika med två sekunder. Det är ungefär tio meter mellan två punkter.

Varje bränsletanksruta på bilkortet rymmer tio liter bränsle.

En förare i Combat Cars tål tre skador innan han blir medvetslös. Detta förutsätter att han har skottsäker väst på sig. Om föraren har någon primitiv rustning på sig tål han bara två träffar innan han blir medvetslös. Har han en skydds- eller stridsrustning tål han fyra träffar innan han blir medvetslös. Det går inte att krypa ner i förarsätet med en flyg- eller rekrustning på sig.

Dividera hur många träffar föraren tål med hans Totala KP för att avgöra hur mycket varje träff representerar. Detta är en medveten förenkling av verkligheten. Egentligen borde antalet träffar en förare tål variera från person till person, men vi har inte lyckats konstruera några sådana regler som är tillräckligt bra.

Exempel: Om en rollperson har 13 KP och tål tre träffar motsvarar varje träff 13/3=4,33333... KP. Detta avrundas så att de två första blir minst, dvs 4, 4 och 5 KP.

Konverteringstabell för vapenskada

Skada i MT2[1]	Skada i Combat Cars
2T8, 2T6+2 eller mindre	1
3T6, 3T8, 3T6+3	1T2
3T6+6, 4T6	1T3
5T6, 5T6+6, 6T6	1T4
7T6, 6T6+6	1T6
8T6, 9T6	2T3
10T6	1T8

[1] Vapen som inte skjuter automateld skiftas en rad uppåt. Ett vanligt gevär med 9,0 mm kaliber som förorsakar 6T6 i skada i Mutant 2 förorsakar inte 1T4 i Combat Cars. Istället skiftar man en rad uppåt; den förorsakar 1T3 i skada. Detta representarar att man avfyrar fler kulor under samma tidsrymd med automatvapen. Vapen som redan från början står i den översta raden (och sålunda gör endast en poäng skada per träff) skiftas dock inte uppåt; ett vapen kan inte göra mindre skada än så om det träffar sitt mål.

Man kan inte använda reglerna för erfarenhetspoäng i Combat Cars om man använder Mutant 2. Man måste använda Mutant 2:s erfarenhetsregler för att förbättra rollpersonernas färdigheter.

De vapen som står i tabellen för kast- och avståndsvapen i Mutant 2 kan inte vålla någon skada på ett fordon. Pilar och kastdolkar kan inte mer än repa lacken på en bil. Däremot kan de skada en förare.

En salva i Combat Cars förbrukar två patroner för halvautomatiska vapen och energivapen och sex för automatvapen.

Skjutskickligheten i Combat Cars regler omfattar alla vapen. Så är det inte i Mutant 2. En rollperson som omvandlas från Mutant 2 till Combat Cars får en separat skjutskicklighet för varje vapenfärdighet. Om man får "1" på tärningen när man slår för att träffa är det alltid en miss, även om det borde ha varit en träff med hänsyn till modifikationer för dator och skicklighetsvärde.

Konverteringstabell för vapenräckvidder

Normal räckvidd i Mutant 2	Avstånd i punkter i Combat Cars												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
0–15 m	5	6	7	8	9	10	11	12	–	–	–	–	–
16–40 m	4	5	6	7	8	9	10	11	12	–	–	–	–
41–80 m	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	–	–	–
81–130 m	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	–	–
131–180 m	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	–
181–240 m	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Konventeringstabell för färdighetsvärden och skicklighetsvärden

Färdighetsvärde i Mutant 2	Skicklighet i Combat Cars
1–10	0
11–20	1
21–25	2
26–30	3
31–35	4
36–40	5

Stridsbilen

De fordon man använder i Combat Cars är ombyggda vanliga bilar. För att konstruera en stridsbil måste man först och främst få tag i en vanlig bil. Därefter måste man bygga om den. Detta är ett omfattande jobb som kräver skickliga mekaniker och tillgång till en välutrustad verkstad. Arbetet måste ledas av en mekaniker som har FV 20 i den fordonsunderhållsfärdighet som passar fordonet. Hans asisstenter måste ha minst FV 10 i samma färdighet. Högst fyra mekaniker kan arbeta samtidigt med fordonet. Det tar 160 mantimmars arbete att omvandla en vanlig bil till en stridsbil. Arbetskostnaden är 1 kr per timme för en vanlig mekaniker och 5 kr per timme för arbetsledaren.

Bilens pansar består av plåtar av metall och särskilda hårdplaster. Det behövs ca 18 kvadratmeter för att täcka bilen. Dessa, liksom bilens övriga utrustning, måste man få tag i på något sätt, normalt som fynd, och transportera till verkstaden.

Eftersom en stridsbil i stor utsträckning är konstruerad från fynd är det praktiskt taget omöjligt att avgöra vad dess material kostar och vad den är värd.

Närstrid

Om en spelledare så önskar kan han tillåta närstrid mellan fotgängare. Två eller flera fotgängare kan utkämpa närstrid om de står på samma punkt (detta är inte tillåtet i Combat cars vanliga regler). Det finns inga Combats Cars-regler för detta, utan närstrid måste utkämpas enligt reglerna i Mutant eller Mutant 2.

Combat Cars och mutationer

Det bör inte vålla några stora problem att använda mutationer från Mutant i Combat Cars. Många är helt

betydelselösa (t ex Fotosyntes). Andra kan betraktas som avståndsvapen (t ex Eldkastare). Varje SL får försöka anpassa mutationerna på bästa möjliga sätt så att de flyter in i Combat Cars spelsystem.

ROBOTAR

Innan katastrofen slog världen i spillror lyckades vetenskapsmän lösa ett av de största mysterierna i världen. De kunde skapa artificiell intelligens. Robotar, konstruerade varelser med förmågan att tänka själva, kunde nu byggas. Många var renodlade maskiner skapade för ett speciellt syfte, medan andra skapades för att likna människor så mycket som möjligt. Den sistnämnda typen kallades androider. Många androider överlevde katastrofen på olika sätt och levde vidare i den förödda världen.

Alla robotar konstruerades under perioden 2017–2115. Detta medför att de har de gamlas språk som modersmål. Men de behärskar även det språk som talas i deras nuvarande hemland lika väl. Robotar har tillgång till vissa högteknologiska färdigheter, men saknar i gengäld en del andra färdigheter.

Robotarna är de enda tänkande "varelser" som finns kvar från de gamlas tid, frånsett de nedfrysta. De har haft århundraden på sig att utvecklas och samla information. Under den tiden har det utvecklats flera speciella robotsamhällen. Det är samhällen som bygger på robotarnas speciella sätt att resonera och samarbeta.

Först några ord om de olika robotarna och deras sätt att tänka. Robotar kan delas in i flera olika typer, beroende på vilken sorts arbete som de är tänkta att utföra. Den största robottillverkaren före Pesten var Sirius Cybernetics Inc. De tillverkade flera olika robottyper. Robotarna kan delas in i två huvudgrupper, robotar och androider. Robotarna är inte konstruerade för att likna människor. Alla intelligenta maskiner som kan utföra ett arbete räknas som robotar. Androiderna är en specialiserad form av robotar. De är byggda i plast och metall och är helt lika människor. Androiderna väger ungefär dubbelt så mycket som en människa med samma STO. De kan inte simma, om de inte är specialkonstruerade för det och de flyter inte i vatten. Androider kan äta och dricka, även om de naturligtvis inte kan tillgodogöra sig näringen. Vissa modeller har t.o.m. smaksinne. Inga robotar behöver sova eller vila, men androider kan härma mänsklig sömn mycket naturtroget.

Robotarna drivs av ett energipaket typ C. De kan ladda upp energipaketet om de får tillgång till elenergi. I vanliga fall måste de återladda ungefär varannan månad. Vissa robotar kan också ladda sina energipaket med solenergi. De har en panel med solceller inbyggd i ryggen. När de skall ladda sig lägger de sig på mage och gör ryggens hud genomskinlig så att solcellerna laddas. Det är främst robotar som vistas en del utomhus som har solceller, t.ex. säkerhetsrobotar, stridsrobotar och Calvin Standard Droids. Det är främst de här typerna som har blivit kvar efter katastrofen. Robotar som är beroende av elström från andra energikällor har i allmänhet stannat av energibrist.

När en robot agerar kan den göra det med tre olika nivåer av energikonsumtion, nivå I, II och III. Energin konsumeras i form av energipoäng. Ett energipaket C ger roboten 5000 energipoäng. Nivå I innebär att roboten inte rör sig på något sätt, men att dess sinnesorgan och kommunikationsutrustning fungerar normalt. På nivå II utför roboten normala mänskliga aktiviteter (rör sig, arbetar, mm). På nivå III utför roboten mycket ansträngande handlingar under långa tidsrymder utan pauser (långdistanslöpning, extremt hårt manuellt arbete, mm). SL måste avgöra skillnaden mellan nivå II och III i tveksamma fall.

Energiförbrukningstabell[1)]
Robotens STO+STY

Nivå	1–10	11–18	19–24	25–30	31–36	37–42	Ranyhyn
I	1	1	1	1	1	1	1
II	8	9	10	11	12	13	18
III	12	14	15	17	18	20	27

[1)] Energiförbrukningen anges i energipoäng per timme.

Laddningstabell[1)]

Robotens STO	1–5	6–9	10–12	13–15	16–18	19–21	Ranyhyn
Sommarhalvåret							
Solsken	15	16	17	18	19	20	28
Molnigt	13	14	15	16	17	18	26
Helt molntäcke	7	8	8	9	9	10	14
Vinterhalvåret							
Solsken	13	14	15	16	17	18	26
Molnigt	11	12	13	14	15	16	24
Helt molntäcke	6	7	7	8	8	9	13

1) Laddningen anges i energipoäng per timme.

Den vanligaste androidtypen är den så kallade Calvin Standard Droid. Det är en allroundrobot som kan utföra alla sysslor som en människa kan utföra. Den är byggd i plast och metall och är helt människolik. Rollpersoner som är robotar är alltid Calvin Standard Droids. (Calvin Standard är den typ av robot som beskrivs i grundreglerna. När man slår fram en rollperson används alla data därifrån, utom Lydnad som ändras till (40–INT)% och ITF som är 3T6. Det inbyggda skyddet är 8 poäng för huvudet, 6 poäng för bröstkorgen, och 4 poäng för resten av kroppen.)

Sirius tillverkade också mindre serier med robotar som var skräddarsydda för vissa arbetsuppgifter. Hit hör den speciella livvakts- och torpedroboten "Arnold Terminator" som tillverkades i ett fåtal exemplar. Den har hög STY, SMI, STO och FYS, men är ganska dålig i de andra värdena. Den har också en utomordentligt stark och seg stålhud, som gör den näst intill oförstörbar. De tillverkade också mindre serier med speciella spionrobotar (hög INT, SMI och PER), bordellrobotar (hög SMI och PER) och robotar konstruerade för att samordna andra robotars arbete (hög INT, PER och MST). De här specialrobotarna finns bara kvar i ett fåtal exemplar och det är ovanligt att rollpersonerna stöter på dem. Värden för vissa specialrobotar finns längre fram.

Robotens minne styrs också av vilken typ av arbete som den är tillverkad för. En mycket specialiserad robot, t ex en stridsrobot, minns bara sådant som den har användning för i sitt arbete. Calvin Standard Droids, som ju inte är specialiserade, kommer ihåg mer av det de ser och upplever. Alla robotar minns också sådant som de har blivit tillsagda av en IMM att komma ihåg. Ett undantag är spionrobotarna. De har ett extremt stort minne och kommer ihåg allt som de har sett, hört och upplevt. Det krävs ett speciellt kodord för att få en spionrobot att lämna ifrån sig information. Calvin Standard Droids har också ett ganska bra allmänminne, eftersom de inte har någon specialiserad arbetsuppgift. Bordellrobotarna har av sekretesskäl inget långtidsminne. De glömmer allt som skedde för mer än en timme sedan.

Robotar tänker logiskt. De kan inte förstå ett resonemang om det är för ologiskt. Därför har de ofta svårt att förstå varför människor gör saker och hur de tänker. En robot kan förklara ord som tur, otur, hat, kärlek, lycka, men den kan inte förstå dem helt och hållet. Den förstår t ex inte när en människa gör något för att hämnas. Robotar förklarar ofta sina handlingar så att de skall stämma med den ursprungliga arbetsuppgift som roboten hade. T ex ägs en säkerhetsrobot av en grupp människor som utrotar en stam med muterade grävlingar. Människorna tycker att muterade grävlingar är monster som inte förtjänar att få finnas till. Detta är ett obegripligt resonemang för roboten. Den antar i stället att grävlingarna hade stört den allmänna ordningen och måste tillrättavisas.

Ju mer intelligent en robot är, desto lättare har den att förstå människor och ologiskt tänkande. En ointelligent robot tolkar allt bokstavligt, den förstår inte antydningar, symbolik och sarkasmer. Robotar med en INT under 4 ser inte sig själva som "jag". De är inte medvetna om sin egen existens och kan bara utföra direkta, logiska order. Intelligenta robotar kan förstå stora sammanhang, göra långa associationshopp och förstå också osammanhängande mänskliga tankar. De kan också uppleva känslor som hat, kärlek, sorg osv. Men de låter sig aldrig styras lika mycket av känslor som människor gör.

SPECIALROBOTAR

Här beskrivs några av de specialandroider som Sirius Cybernetics inc. tillverkade i små serier. Vid varje robottyp finns en notering *färdighetsgrupper*. Där anges vilka färdighetsgrupper som tillhör robotens specialområden. Roboten kan vara hur skicklig som helst i färdigheter som tillhör dessa grupper. När det gäller färdigheter som hör till övriga grupper är roboten begränsad till maximalt FV 5. (Dessa begränsningar gäller inte Calvin Standard Droids.)

Arnold Terminator

Detta är en modell som användes som livvakt och som "torped" av olika säkerhetstjänster och maffiaorganisationer. Den är speciellt konstruerad för strid. Alla robotens sinnesorgan är betydligt känsligare än en människas. Den är också utrustad med infrarödkänslig optik i ögonen, och sonar. Det sistnämnda gör att den kan "se" på samma sätt som en fladdermus. En Arnold Terminator har inbyggd utrustning för radiokommunikation med en räckvidd på ca 30 km.

Grundegenskaper

STY	1T6+18	Lydnad:	(50–INT)%	
INT	1T6+6	Skydd:	Huvud	12 p
PER	1T6+6		Bröstkorg	10 p
SMI	1T6+12		Övrigt	8 p
STO	1T6+10			
FYS	1T6+14			
UTB	1T6+4			
MST	1T6+6			
ITF	1T6+10			

Färdighetsgrupper: Personliga, Vildmark, Tjuv, Primitiv Strid, Högteknostrid, Högteknofordon.

Dubbel-0

Denna modell är avsedd för underrättelseverksamhet och informationsbehandling. Den finns i ett flertal utföranden, beroende på vilken miljö som den skall arbeta i. Varje robot har dessutom ett flertal utseenden som den kan växla mellan på kort tid. Dubbel-0 är den mest människolika av androiderna. Den väger lika mycket som en människa och har naturtrogen organisk vävnad över hela kroppen. Alla robotens sinnesorgan är betydligt känsligare än en människas. Den är också utrustad med infrarödkänslig optik i ögonen, och sonar. Det sistnämnda gör att den kan "se" på samma sätt som en fladdermus. En Dubbel-0 har inbyggd utrustning för radiokommunikation med en räckvidd på ca 30 km. Bl a kan den sända tevebilder av vad den ser.

Grundegenskaper

STY	2T6+6	Lydnad:	(20–INT)%	
INT	1T6+10	Skydd:	Huvud	10 p
PER	3T6		Bröstkorg	6 p
SMI	1T6+12		Övrigt	4 p
STO	3T6			
FYS	1T6+10			
UTB	1T6+6			
MST	1T6+8			
ITF	1T6+10			

Färdighetsgrupper: Alla.

Byerley C2

Denna är konstruerad för att bearbeta data och fatta goda beslut med utgångspunkt från dessa. Den användes ofta som rådgivare åt affärsmän eller politiker. Robotens hjärna är konstruerad för minne och databehandlingskapacitet. Byerley C2 är särskilt programmerad för att förstå och kunna leva sig in i mänskligt beteende och mänskliga känslor. Roboten är mindre skicklig i fysiska färdigheter.

Grundegenskaper

STY	1T6+6	Lydnad:	(20–INT)%	
INT	1T6+16	Skydd:	Huvud	8 p
PER	1T6+10		Bröstkorg	4 p
SMI	1T6+8		Övrigt	2 p
STO	1T6+8			
FYS	1T6+6			
UTB	1T6+7			
MST	1T6+10			
ITF	1T6+8			

Färdighetsgrupper: Personliga, Lärdom, Akademiska.

Ranyhyn

Det fanns alltjämt kvar en hel del vildmark på jorden innan Pesten. För transporter i vildmarken krävs speciella fordon. Flygfarkoster är inte alltid lämpliga, och de flesta markfarkoster har problem att ta sig fram i alltför oländig vildmark. Sirius Cybernetics konstruerade därför robotmodell som efterliknade naturens bästa vildmarksfordon: hästen.

Eftersom det rör sig om ett renodlat fordon har det en relativt begränsad intelligens. Dess mentala för-

måga liknar ett djurs, men den är lydig, begriper alla order som yttras klart och redigt (på de Gamlas Språk), och kan sålunda göra betydligt mer än det mest väldresserade djur klarar av. En ranyhyn kan dessutom tala, även om dess begreppsförmåga och ordförråd är begränsade till vad som rör de syften den byggdes för. Den är byggd för att vara stark och ha god förmåga att ta sig fram i svår terräng. En ranyhyn är utrustad med inbyggd signalutrustning vilket gör det möjlighet att kommunicera med den via ultrakortsvågsradio (räckvidd ca 30 km). En ranyhyn liknar en häst till konstruktionen, men den är inte gjord för att kunna förväxlas med en sådan. Man ser direkt att det rör sig om en maskin.

En ranyhyn är programmerad att erkänna den person som först aktiverade dess robothjärna som sin herre och ägare. För att den skulle erkänna en ny ägare måste dess hjärna nollställas så att alla minnen tvättas bort och robothästen startar ett "nytt" liv. För att nollställa hjärnan krävs att någon lyckas använda färdigheten Elektronik. Nollställning tar inte bort robotens funktionsprogrammering, utan endast de minnen roboten har fått genom erfarenhet sedan den startades. Sedan kan en person med färdigheten Dataprogrammering programmera in vem som är den nye ägaren.

En ranyhyn är en fredlig robot som undviker våld. Den slåss mot ointelligenta varelser om det behövs för att skydda intelligenta varelser. Problemet är att "intelligent" ursprungligen definierades som "mänsklig" och många av de intelligenta varelser som finns efter Pesten ser inte särskilt mänskliga ut. En ranyhyns programmering förhindrar den från att bruka våld mot en varelse som den uppfattar som intelligent.

Grundegenskaper

STY	45	Lydnad:	(90–INT)%	
INT	5	Skydd:	Huvud	10 p
PER	–		Bröstkorg	6 p
SMI	15		Övrigt	4 p
STO	30			
FYS	14			
UTB	2			
MST	12			
ITF	14			

Förflyttning: 10 m/sg

Färdigheter: Lyssna 10, Finna dolda ting 10, Upptäcka fara 10. En ranyhyn har endast dessa färdigheter, och de kan inte förbättras.

Naturliga vapen	**GC**	**Skada**
2 Hovar	55%	10T8/10T10[1]

[1] *Fram/Bak*

ROBOTSAMHÄLLEN

På vissa platser har robotar utvecklat egna samhällen och en egen kultur. Det har skett på platser där flera robotar fanns samlade under katastrofen och undkom oskadda, vanligen på olika sorters anläggningar som låg utanför enklaverna och inte utsattes för bombningar. De vanligaste platserna för robotsamhällen är kraftstationer, gruvor, avsides belägna industrier, t ex farliga kemiska industrier och forskningsstationer i vildmarken. Robotarna stannar vid anläggningen och sköter den som före katastrofen, men när alla människor är borta måste de hitta på nya förklaringar, t ex att en sorts gudar som i begynnelsen gav robotarna anläggningen för att de skulle sköta den. De är robotarnas plikt att hålla anläggningen i perfekt form, för en dag kommer människorna tillbaka för att granska robotarnas arbete.

Robotarna är inordnade i en hierarki, med samordningsrobotar eller en tänkande dator (en cyber) i toppen. Därunder kommer tekniker och sedan underhållsrobotar och kontorsrobotar. Säkerhetsrobotar och stridsrobotar utgör ofta en egen grupp i samhället. De har egna ledare och sköter sina egna affärer. Andelen robotar av de olika typerna är olika i olika samhällen. Kraftverk har många säkerhetsrobotar, underhållsrobotar och tekniker. Forskningsstationer har många kontorsrobotar, tekniker och speciella laboratorierobotar. Gruvor och fabriker har tekniker och speciella arbetsrobotar. Anläggningen har alltid en egen kraftförsörjning t ex från solceller eller vattenkraft, som gör att den har kunnat hållas igång.

Robotsamhällen har oftast mycket liten kontakt med omvärlden. Allt utanför robotarnas anläggning betraktar de som kaos, ont och fel. Det enda som är rätt är robotarnas arbete och hierarki som de har fått från de gudomliga människorna. De lämnar aldrig sin anläggning om de inte måste. Ibland händer det att robotar måste ge sig ut för att leta reda på t.ex. reservdelar eller någon speciell råvara. Då händer det att de träffar människor eller muterade djur.

Det finns två sätt som robotarna kan reagera på vid sådana möten. Antingen tar de dem de möter för IMM och hälsar dem som gudarna som har återvänt, eller så beslutar de sig för att de är en sorts robotar. Om de

möter människor som bara är lite muterade, eller har IMM bland sig, är det troligt att de tar dem för gudar. Då för de dem till sin anläggning i triumf, där de förväntas inspektera robotarnas arbete och ge dem någon sorts belöning. Om de möter muterade djur, eller mycket muterade människor, tar de dem för robotar. De känner igen intelligens när de möter den och de enda intelligenta varelser de känner till är människor och robotar, alltså måste de de möter vara någondera. De tar mutanterna för robotar som har kommit på villovägar från anläggningen och måste föras tillbaka. Om det blir nödvändigt använder de våld för att föra dem till anläggningen.

Sedan avgör samordningsrobotarna eller datorn vilken typ av robot mutanterna tillhör. De enda typer som människor och djur kan passa in bland, är i allmänhet underhållsrobotar och Calvin Standard Droids. Samordningsrobotarna eller datorn avgör också vilken typ av underhåll de behöver och de får mat och sömn så att de klarar sig. De förväntas sedan arbeta all den tid som de inte behöver för underhåll, dvs mat och sömn. Om robotsamhället ligger i ett tätbefolkat område kan det finnas ganska många mutanter på anläggningen.

Det finns också exempel på att robotsamhällen har expanderat och lagt under sig stora områden som bebos av mutanter. Det gäller främst sådana robotsamhällen där säkerhet och stridsrobotar har stort inflytande. De ser världen omkring anläggningen som oordnad. Den måste inordnas under robotarnas lag och ordning. Alla mutanter kring anläggningen ses som robotar som inte har förstått hur man skall bete sig. Robotarna bestämmer vilka klasser mutanterna tillhör, vanligen underhållsrobotar och Calvin Standard Droids. Om mutanterna är för många kan inte alla föras till anläggningen för att arbeta, utan man måste låta dem bo kvar där de bor. Robotarna gör då en arbetsfördelning efter robotmodell inom jordbruk, hantverk och allt annat mutanterna sysslar med. Alla får ett arbetsschema och säkerhetsrobotar kontrollerar att arbetet sköts ordentligt. Då tycker sig robotarna i alla fall ha infört någon ordning och reda i den kaotiska omgivningen.

Forskningsstationer lägger sällan under sig omkringliggande områden, men de kan vara otrevliga ändå. Forskningsrobotarna tar konstant prover i sin omgivning kring stationen och de får inte sällan för sig att ta prover bland omkringboende mutanter. Det leder ibland till att primitiva mutanter ser robotarna som gudar, till vilka man måste offra människor och djur vid bestämda tillfällen. Offren lämnas då vid forskningsstationen, där robotarna tar in dem för undersökning.

VÄXTER & DJUR

OCH PÅ DEN ÅTTONDE DAGEN SKAPADE MÄNNISKAN GENLABORATORIET.
V. Frankenstein,
genmanipulatör



VÄXTER & DJUR

INTRODUKTION

De varelser man möter i Mutant indelas i två huvudtyper: intelligenta och ointelligenta. De ointelligenta har INT 1T6 eller sämre, och de intelligenta har INT 2T6 eller bättre. Detta ska inte tolkas som att en människa med låg INT kan vara lika ointelligent som ett djur eller en annan ointelligent varelse. De ointelligenta varelsernas INT används främst på motståndstabellen, och har inte med deras förmåga till intelligent tänkande att göra, utan istället med deras list.

Varelserna har fått färdigheter som är anpassade till deras naturliga liv eller de sysslor de ägnar sig åt. Särskilt när det gäller de intelligenta varelserna är det viktigt att spelledaren sätter deras färdigheter i relation till de färdigheter spelarnas rollpersoner besitter. Det gäller att ställa spelarna inför utmaningar som är lagom svåra. Vi kan inte förutse de spelsituationer som kan inträffa och därför uppmanar vi alla SL att inte känna sig bundna av de siffervärden som anges här. Spelet fungerar bättre om man är flexibel och tänker på vad som behövs för att spelet ska flyta väl istället för att slaviskt följa reglerna. Tänk också på att att spelarnas rollpersoner förtjänar en rimlig chans att klara av det motstånd som de möter. Det är inte särskilt roligt för dem att bli nedgjorda av varelser de inte har en chans att besegra.

Kroppspoäng

Tänk på att växters och djurs kroppspoäng är lika med 2×STO om inget särskilt anges.

Färdigheter

Färdigheter och träffchanser med naturliga vapen anges för det mesta som ett procentvärde. Det är vår bedömning att det är oväsentligt att ange färdighetsvärden som sedan ska räknas om till GCL beroende på grundegenskapsvärdet. Vår inställning är att man bör befria SL från det extra beräkninsarbetet. De flesta varelser ur detta kapitel passerar nog ändå rätt snabbt förbi under äventyren. Varje SL får givetvis göra bedömningar från fall till fall och ändra på detta om han föredrar det.

SL bör modifiera varelsernas färdigheter med avseende på ålder och erfarenhet. Detta är ett utmärkt instrument för SL när han behöver balansera sitt äventyr. Tuffa rollpersoner behöver tuffa motståndare och nybörjarrollpersoner behöver mindre dugliga motståndare som de har en chans mot. De följande reglerna ger vissa riktlinjer.

INTELLIGENTA VARELSER

Alla varelser inom denna kategori som saknar särskild träning anses ha (SMI+vapnets GC)% med stridsvapen och (SMI+STY)% (alternativt (SMI+STO)% om STY inte är angivet) med sina naturliga vapen. Dessa chanser modifieras sedan av varelsens erfarenhet om SL önskar.

Erfarenhetstabell

Striderfarenhet	SVF[1]	NVF[2]
Oerfaren	±0%	±0%
Erfaren	+20%	+15%
Mycket erfaren	+40%	+30%
Veteran	+60%	+45

[1] *Stridsvapenfärdigheter*
[2] *Naturliga vapenfärdigheter*

OINTELLIGENTA VARELSER

Alla varelser inom denna kategori anses ha följande grundchans med sina naturliga vapen: (STO+SMI+INT)%. Denna grundchans kan sedan modifieras av varelsens ålder och erfarenhet om SL önskar. Ointelligenta varelser kan bara använda naturliga vapen.

Åldersmultipeln multipliceras till grundchansen både för stridsfärdigheter och vanliga färdigheter. Följande tre olika åldersgrupper brukar användas: ung, mogen och gammal.

Åldersmultiplar

Åldersgrupp	Multipel
1 Ung	×0,6
2 Mogen	×1,0
3 Gammal	×0,8

NATURLIGA VAPEN

Naturliga vapen är de kroppsdelar en varelse kan

använda i strid. De flesta naturliga vapen som kan förekomma i Mutant står uppställda i följande tabell, med beskrivningar över vilken effekt de har i strid. Vissa ovanliga och speciella vapen är inte medtagna här, men vid varje varelse står hur bra dess naturliga vapen är, så det vållar inga problem.

Attackmodifikationen är som synes beroende av det naturliga vapnets typ. Den subtraheras från den allmäna träffchans man har räknat ut tidigare.

Exempel: En gronk är en ointelligent allätare som slass med bett. Träffchansen blir (STO+SMI+INT–10)%. Denna summa kan sedan modifieras av aldersmultipeln för att ta hänsyn till gronkens alder och erfarenhet.

För varje varelse anges den fullständigt uträknade träffchansen för en genomsnittlig varelse med varje naturligt vapen. Åldersoch erfarenhetsmodifikationer för oerfarna intelligenta varelser respektive mogna ointelligenta varelser har använts. SL får använda andra modifikationer om det behövs.

Naturliga vapen

Typ av vapen	Attack-modifikation	Skade-tärning
Bett (allätare)	–10	T6
Bett (köttätare)	±0	T10
Bett (orm)	–10	T4
Bett (rovfågel)	–20	T6
Bett (växtätare)	–20	T4
Hovspark, bak	–10	T10
Hovspark, fram	–10	T8
Klo	±0	T8
Knipklo	±0	T6
Näve	±0	T3
Skallning	–20	T4
Spark	±0	T6
Stångning[1]	–20	T8
Svanssnärt	–10	T4
Svansklubba	–20	T8
Svanssting	–10	T6
Tentakel, snabel	±0	T4
Trampning[2]	±0	T10
Kram	–10	T8

[1] Om det antal skadepoäng stångningen utdelar övervinner medelvärdet av offrets STO och SMI på motståndstabellen kastas offret omkull.

[2] Trampningsattack kan endast utföras på liggande motståndare.

Växtätare äter normalt endast växter, men bland dessa hamnar även en del varelser som ibland äter insekter och andra smådjur.

Allätare äter både djur och växter.

Köttätare lever av kött och dödar normalt själva sitt byte. En del köttätare äter även as.

Den mängd skada en varelse förorsakar med ett naturligt vapen beror på av dess STO. Landhajens bett är helt naturligt farligare än sandbitarens. Det naturliga vapnet får fler skadetärningar ju större STO en varelse har.

Tabell för antalet skadetärningar

STO	Antal skadetärningar
1–12	1
13–18	2
19–24	3
25–32	4
33–40	5
41–48	6
49–56	7
57–64	8
65–72	9

För varje ytterligare +8 STO ökas antalet med 1.

TERMER

Varelser i detta regelavsnitt beskrivs på ett sätt som liknar det i grundreglerna. Man använder följande termer:

Grundegenskaper: Dessa fungerar på samma sätt som i grundreglerna. ITF är lika med 2×MST.

Förflyttning: Varelsernas förflyttning anges i meter per segment. Det medium djuret förflyttar sig i noteras med följande bokstäver: L *(till lands)*, S *(simmande)*, F *(flygande)*, G *(grävande)*, T *(teleportation)*.

Skydd: Här anges varelsens "rustning" i form av skinn, päls, hud, etc. Skyddet absorberar skada från varje attack.

Färdigheter: Varelsens skicklighet visas ofta som GCL utan att man anger FV. Detta är för att skona SL från en mängd beräkningar som inte är intressanta ur spelsynpunkt. GCL är beräknade från typvärdena. Om en SL anser att färdigheterna bör vara annorlunda står det honom fritt att göra de ändringar som behövs.

Antal: Detta visar hur många varelser som brukar vara tillsammans, tex i en flock. Detta värde ska

givetvis bara användas som en riktlinje och SL ska aldrig känna sig bunden av det.

Kategorier

I den nedanstående uppställningen är varelserna indelade i tre kategorier: intelligenta varelser, nyttodjur och vilddjur. De intelligenta varelserna är sådana som av olika anledningar lever för sig själva, utan att vara inordnade i de sedvanliga samhällen som finns i Mutants värld. Spelarna bör inte ha någon av dessa varelser som rollpersoner.

Nyttodjur är sådana som främst förekommer som tämjda av intelligenta varelser. Vilddjur är sådana rollpersonerna endast lär stöta samman med utanför civiliserade trakter. De som finns med här är främst rovdjur, eftersom det är sådana varelser som kan ställa till med problem för spelarna.

ANDRA VARELSER

Med hjälp av de regler som finns här bör varje spelledare kunna konstruera egna varelser eller omvandla de varelser som finns i grundreglerna och i Mutantäventyr så att de passar till Mutant 2. Tänk på att en SR motsvarar tio sg när man räknar ut förflyttning.

INTELLIGENTA VARELSER

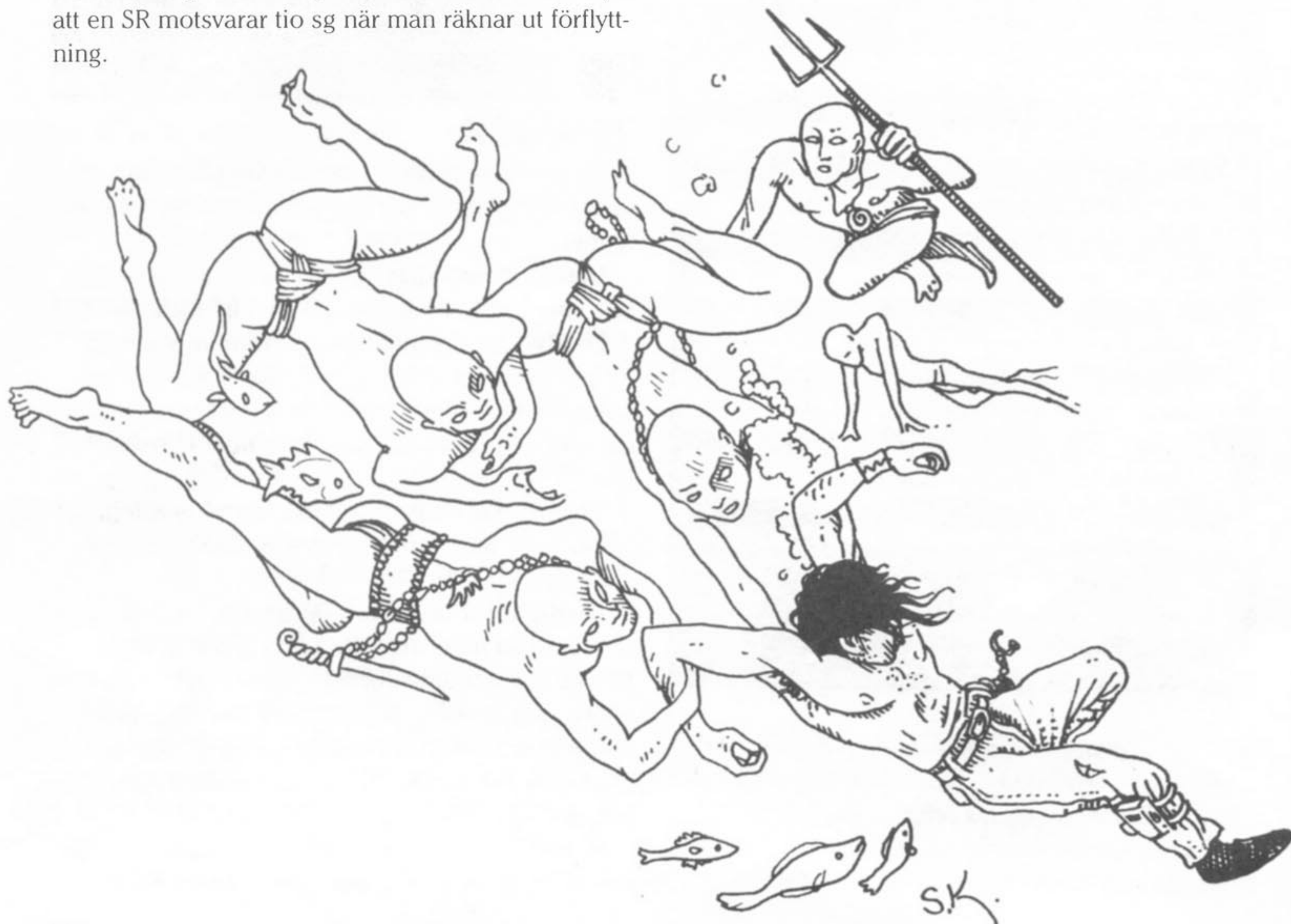
Amphib

Amphiber är ett släkte hårlösa muterade människor som lever i havet. De har gälar och kan endast andas vatten. De har simhud mellan fingrarna, och deras fötter har ett fenliknande utseende.

Man vet inte säkert, men eventuellt är amphiberna resultatet av ett systerprojekt till Eden 2, som skulle försäkra sig om att intelligent liv skulle överleva någonstans på jorden. Slutresultatet har dock blivit en varelse som skiljer sig rätt mycket från den ursprungliga människan.

Amphiberna är intelligenta och företagsamma, och har utvecklat ganska avancerade samhällen. Tyvärr är det svårt att använda teknik under vatten, vilket har satt vissa begränsningar på amphibernas utrustning. Amphibernas byar och städer ligger på ett djup av 10–50 meter.

Kontakterna mellan amphiberna och de landbaserade intelligenta varelserna är relativt begränsade. Viss handel förekommer i kustområden. Amphiberna är mycket intresserade av användbara föremål



tillverkade av rostfria legeringar och plast. Amphiberna är relativt fridsamma och behandlar främlingar med respekt. De har sitt eget språk och få av dem talar de språk som används till lands. Däremot finns det en del som har lärt sig att behärska de gamlas språk i skrift.

Amphiberna har plundrat de städer som byggdes under jättelika plastbubblor på havsbottnen före Katastrofen, och många av deras länder har därför god tillgång på teknologiska föremål som kan användas under vatten.

Amphiberna tämjer många av havets mer intelligenta djur och använder dem till olika sysslor i sina samhällen. Amphiber slåss främst med treudd.

Grundegenskaper		Typvärde
STO	2T6+4	11
INT	2T6+6	13
SMI	2T6+10	17
MST	2T6+6	13

Förflyttning: S4
Skydd: 0
Färdigheter: Varierar beroende på vad varelsen sysslar med. Förslagsvis får den 60 bakgrundspoäng som delas upp på lämpliga färdigheter som kan användas under vatten. Amphiber kan ha upp till UTB 6.
Antal: Varierar

Attacker	GC	Skada
2 Nävar	30%	1T3
1 Spark	30%	1T6

Rubbit

Rubbitarna är ett släkte av stora muterade kaniner. Deras ursprung är förlorat i de historiens dimmor som omger civilisationens kollaps i början av 2100-talet. Huruvida de skapades med avsikt eller om de uppstod som en slumpmässig mutation kan man blott spekulera om.

En rubbit ser ut som en mycket stor kanin, cirka en meter lång. Den går eller hoppar på bakbenen, ibland med hjälp av frambenen. Kaninens framtassar har på rubbiten omvandlats till smidiga händer, med en manipulationsförmåga som är lika god eller bättre än en människas, men som också är ypperliga grävredskap. Rubbiten besitter en osedvanligt hög intelligens. Den genomsnittliga IQn överträffar människans. Rubbiten har kvar kaninsläktets varma gråbruna päls, vilken utgör ett utmärkt kamouflage i skogs- och ängsmarker. Rubbitarna talar rubbitiska: ett egenartat språk som få utomstående begriper. Det finns en del forskare och administratörer bland rubbitarna som behärskar människornas eller de gamlas språk.

Rubbitarna lever i underjordiska samhällen. I fast och lättgrävd jord har de grävt ut stora tunnelkomplex. Varje komplex utgör en självständig stat under ledning av en aristokrati. Rubbitarnas samhällen är



strikt organiserade med en liten överklass på toppen som besitter den politiska makten och som styr samhället. Under dem finns en stor underklass som utför alla former av rutinsysslor. Den sociala ställningen går i arv, men det förekommer att dugliga individer ur underklassen "adlas" till överklassen, eller att synnerligen odugliga överklassmedlemmar degraderas till underklassen. Ett rubbitsamhälle är stabilt eftersom anpassning till gruppens normer och regler är en del av rubbitarnas sinnelag. De olika rubbitsamhällena har omfattande förbindelser med varandra och samarbetar för samhällenas gemensamma väl.

Ett rubbitsamhälle består av ett stort antal kammare som är förbundna med varandra genom slingrande gångar. Kamrarnas storlek varierar med hänsyn till deras syfte. En familjekammare har kanske 1,5 meters takhöjd och en golvyta på 15–20 kvadratmeter, medan de största fabrikshallarna kan vara stora som simhallar. En rubbitgång är normalt ca 150 cm bred och 150 cm hög, men det finns givetsvis undantag, t ex gångar som är konstruerade för speciella syften som transporter av stora föremål. I ett rubbitkomplex finns alltid hemliga gångar och rum som endast de som behöver vet någonting om. Det rör sig främst om vapenlager och gångar för snabba militära kommunikationer.

Rubbitarnas kultur är präglad av deras kaninursprung. I alla tider har kaninerna varit ett bytesdjur som jagats intensivt av köttätare och allätare. Kaninernas enda möjlighet till överlevnad har varit osynlighet, snabbhet och samarbete. Dessa tre karaktärsdrag finns kvar hos rubbitarna. Rubbitsamhällena är väl dolda och svåra att upptäcka för utomstående. När rubbitar beger sig till markytan arbetar de helst i skydd av nattens mörker. Rubbitarna är betydligt mindre individualistiska än människor, och samarbetar alltid väl under en duglig ledares styre. Deras lojalitet är riktad mot sitt samhälle snarare än mot sig själva som individer. De är alla medvetna om behovet av organiserat samarbete för släktets överlevnad.

Alla dessa karaktärsdrag gör en rubbit till en varelse som fruktar främlingar och som lider av något som hos mäniskor skulle kallas förföljelsemani. Skillnaden är att förföljelsemani är ett hälsodrag hos en rubbit medan det är ett sjukdomstecken hos en människa. Den rubbit som litar på främlingar eller är oförsiktig löper en större risk att sluta som lunch. Ansvarslösa och oförsiktiga rubbitar betraktas som en fara för hela samhället och landsförvisas på livstid till markytan.

Rubbitarna besitter dessutom ett mycket väsentligt karaktärsdrag som präglar deras förhållande till omgivningen. De hatar intensivt alla former av köttätande varelser, och det är rimligt att antaga att rubbitarnas långsiktiga mål är att utrota alla varelser som äter kött i någon form. Rubbitarna själva anser sig ligga i ett evigt krig mot köttätarna, och försöker bekämpa dem på allehanda sätt. I detta krig är alla metoder tillåtna; rubbitarna saknar alla former av ridderliga ideal.

Genom sin goda intelligens har rubbitarna lyckats utveckla en tämligen god teknologi. I underjordiska laboratorier och fabriker har de lyckats upptäcka elektriciteten, konsten att framställa järn, och ångkraften. Deras teknologi är ungefär lika avancerad som mänsklighetens i slutet av 1800-talet. Rubbitarna har ångmaskiner, elmotorer, telegraf, revolvrar och hagelgevär. Det finns platser där näraliggande rubbitsamhällen förbinds med eldrivna tunnelbanor. De flesta rubbitsamhällen i Skandinavien är förbundna med underjordiska telegrafkablar.

Många rubbitsamhällena har satsat mycket resurser på att finna föremål och kunskaper från tiden före katastrofen. Välutrustade rubbitexpeditoner har sänts ut till olika ruinstäder och förbjudna zoner. Detta har gett god utdelning, främst i form av högteknologiska ting. Radioapparater, energivapen och andra användbara saker förekommer rätt ofta i rubbitsamhällena.

I ett rubbitsamhälle finns en mängd olika sysslor. Varje rubbit har en specialiserad utbildning i ett antal närbesläktade färdigheter (ca 60 bakgrundspoäng). Utbildningen är anpassad så att den utnyttjar rubbitens grundegenskaper. T ex är en soldat smidig och stor, medan en tekniker är smidig och intelligent. En rubbit kan ha upp till UTB 6. Rubbitarna har tillgång till alla färdigheter som är anpassade till deras särskilda livsstil.

När spelarnas rollpersoner möter rubbitar är dessa normalt väl utrustade med ting som har att göra med deras yrke. Rubbitsoldater brukar bära revolvrar (kal .22), dolk och läderrustningar. Erfarna soldater som har varit med på expeditioner till ruinområden har ofta bättre utrustning. En statussymbol av högsta klass bland rubbitsoldaterna är att ha en läderrustning av ultratigerskinn eller en dolk tillverkad av en ultratigers huggtänder.

Grundegenskaper		**Typvärde**
STO	1T3+1	3
INT	3T6+3	14

SMI	4T6+6	20
MST	2T6+6	13

Förflyttning: L5[1], G0,1
Skydd: 0
Färdigheter: Se beskrivningen.
Antal: Varierar
[1]) (SMI+STO)/5 m/sg

Attacker	GC	Skada
1 Bett	5%	1T4
2 Nävar	25%	1T3

Övrigt: Inga rubbitar har fysiska mutationer, utöver de som nämts ovan. 25% av rubbitarna har 1T2 mentala mutationer. Alla rubbitar har en mental "defekt": Höjdrädsla. En rubbit som befinner sig mer än 1 meter över markytan drabbas av panik och måste slå ett slag på paniktabellen.

Paniktabell

1T6	Resultat
1–3	Rubbiten blir fullständigt handlingsförlamad.
4	Rubbiten blir handlingsförlamad. Har den mentala mutationer aktiveras dessa omedelbart och drabbar omgivningen helt slumpmässigt, vilket måste styras av SL.
5	Rubbiten kämpar på alla sätt för att komma ner till marken.
6	Rubbiten går bärsärk (se reglerna för detta).

NYTTODJUR

En del av projekt Eden II var att skapa olika nyttodjur som skulle kunna hjälpa de icke-muterade människorna i deras kamp för överlevnad. Många olika varianter av de nyttodjur som existerade före Pesten skapades. En del var inte livsdugliga medan andra förökade sig och spreds över världen.

Pansarhäst

Pansarhästen är en stor muterad häst som har fått ett segmenterat gråfärgat benskal som skyddar dess kropp. Den är stark och uthållig, men inte särskilt snabb. Pansarhästen är populär som rid-, drag- och lastdjur nästan överallt i Europa. Inom jordbruket är den oumbärlig. Pyri-samfundets armé innehåller enheter som rider på pansarhästar. Militären utrustar ibland sina pansarhästar med rustningar, vilket gör dem synnerligen svåra att skada.



Grundegenskaper		Typvärde
STO	4T6+20	34
INT	1T6	4
SMI	3T6	11
MST	1T6	4

Förflyttning: L5
Skydd: Skal 7 poäng
Färdigheter: Lyssna 60%, Upptäcka Fara 60%
Antal: varierar

Attacker	GC	Skada
1 Bett	30%	5T4
1 Hovspark	40%	5T8/5T10[1]

[1]) Fram/bak

Fjällhäst

Fjällhästen skapades för att kunna överleva i kalla och karga områden. Dess kropp är täckt av tjock päls som gör det möjligt för den att uthärda temperaturer ner till –20°C utan problem. Å andra sidan börjar den må dåligt om temperaturen stiger över +20°C. Pälsen är fläckigt gråbrun på sommaren och vit på vintern.



Fjällhästen kan klara sig rätt bra på mager kost och äter gärna alla slags växter, t ex björklöv och mossa. I övrigt liknar den en vanlig häst.

Fjällhästen är ett mycket populärt last-, drag- och riddjur i nordliga trakter tack vare dess härdighet. Längs Norrlandskusten finns ett antal stuterier som har specialiserat sig på att föda upp fjällhästar.

Grundegenskaper		**Typvärde**
STO	3T6+16	27
INT	1T6	4
SMI	3T6	11
MST	1T6	4

Förflyttning: L6
Skydd: Päls 3 poäng
Färdigheter: Lyssna 55%, Upptäcka Fara 55%
Antal: varierar

Attacker	**GC**	**Skada**
1 Bett	20%	4T4
1 Hovspark	30%	4T8/4T10[1)]

[1)] *Fram/bak*

Jättefågel

Denna muterade strutsliknande fågel har tämjts av de skotska grävlingarna och används som drag- och riddjur på hedarna. Under förutsättning att man tränar fågeln från det att den kläckts blir den ett utmärkt nyttodjur. Den kan vara rätt aggressiv mot främlingar, men är lojal mot sin herre.

Jättefågeln har en gråbrun fjäderskrud som ger ett utmärkt kamouflage bland ljung och klippor. Dess näbb är gulaktig. I vilt tillstånd lever jättefågeln på att jaga små och medelstora växtätare.

I avsides belägna områden strövar fortfarande en del flockar med vilda jättefåglar omkring. Dessa vilda exemplar är skygga och försöker fly undan intelligenta varelser. En vild vuxen fågel kan aldrig tämjas. Varje fågelflock har ett revir som den skyddar mot konkurrerande rovdjur, både av egen och annan art. En skyddad plats inom reviret brukar vara honornas ruvningsplats under våren.

Jättefågeln kan användas som riddjur för lätt kavalleri. Den brukar då utrustas med pansar som skyddar huvud, hals och bröstets framsida.



Grundegenskaper		**Typvärde**
STO	2T6+12	19
INT	1T6	4
SMI	2T6+18	25
MST	2T6	7

Förflyttning: L12
Skydd: 1 poäng fjädrar
Färdigheter: Upptäcka fara 35%
Antal: 2T4 i vilt tillstånd

Attacker	GC	Skada
1 Spark	40%	3T8
1 Bett	30%	3T6

Ödlehund

Detta djur förekommer både i vilt och tamt tillstånd. Ödlehunden är ett reptilrovdjur som lever i familjegrupper och jagar i öppen terräng. Den är upp till 150 cm hög och 500 cm lång. Svansen utgör ungefär hälften av längden. Ödlehunden är kamouflagemönstrad i grönt och brunt.

Ödlehundar kan tämjas om den tränas av en person från det att den kläcktes. Den är mycket lojal mot sin tränare. Ödlehunden används normalt som jaktdjur. En del ägare använder sina ödlehundar som riddjur.

Grundegenskaper		Typvärde
STO	3T6+20	31
INT	1T6	4
SMI	4T6	14
MST	2T6	7

Förflyttning: L5
Skydd: 3 poäng fjäll
Färdigheter: Spåra 65%
Antal: 3T6 i vilt tillstånd

Attacker	GC	Skada
1 Bett	50%	4T10



VILDDJUR

När man lämnar civilisationen bakom sig och ger sig ut i den obanade vildmarken väntar överraskningar bakom varje träd. Ur de djur som en gång vandrade på vår värld har det uppstått en mängd besynnerliga, muterade monster.

Megasvin

Megasvinet är ett jättelikt muterat vildsvin med pansarartad hud. Galtarna har kraftiga betar. Dess rygg är täckt av hårda hornplattor som skyddar om det angrips ovanifrån eller bakifrån. Det är även känt under namnet "razorback". Megasvin är bruna, grå eller svarta till färgen.

Megasvinen är växtätare som lever i lövskogar. De lever i flockar under ledning av en gammal galt. Denne är mycket aggressiv när det gäller att skydda sin flock mot eventuella fiender.

Grundegenskaper		Typvärde
STO	3T6+18	27
INT	1T6	4
SMI	2T6+3	10
MST	2T6	7



Förflyttning: L6, S1
Skydd: 3 poäng päls eller 7 poäng hornplattor
Färdigheter: Finna dolda ting 55%
Antal: 4T4

Attacker	GC	Skada
1 Bett (galt)	40%	4T10
1 Bett (sugga)	30%	4T6
1 Stångning	20%	4T8
1 Trampning	40%	4T10

Vampyrträd

Vampyrträdet är ett intelligent träd. Det är ca 15 meter högt och två meter i diameter. Bladkronan är svagt röd och barken är ljust brun. Vampyrträdet livnär sig på att suga blod med hjälp av tunna tentakler som är dolda i marken runt trädet. Tentaklerna är en del av rotsystemet. Runt trädet ligger oftast skelettdelar från dess olyckliga byten.

För att locka till sig byte använder trädet en attraherande doft som når 10+1T10 meter bort. Alla som könnder doften måste slå ett svårt MST-kast eller rusa mot trädet. Offret får slå ett svart MST-kast varje minut. Om kastet lyckas bryts doftens förhäxande effekt och det blir möjligt att fly.

I närstrid kan man välja mellan att attackera stammen eller en tentakel. Varje tentakel har 10 KP. När de är slut är tentakeln förstörd. Stammen har 2×STO KP och påverkas inte av skador på en tentakel.

Grundegenskaper		Typvärde
STO	2T6+40	47
INT	2T6	7
SMI	1T6	4
MST	3T6	11

Förflyttning: 0
Skydd: 6 poäng bark, 2 poäng på tentaklerna.
Färdigheter: Inga
Antal: 1

Attacker	GC	Skada
2T4 Tentakler	60%	6T4[1]

[1] När en tentakel väl har träffat och trängt igenom offrets bepansring suger den blod i en takt av 1 KP per sg.



Ultratiger

Ett projekt de gamla ägnade sig åt före undergången var att genom genetiska experiment på redan existerande varelser försöka avla fram djur som utrotats under mänsklighetens erövring av världen.

Ett av dessa djur var den sabeltandade tigern. Tyvärr var arbetet alldeles för framgångsrikt. Man skapade en varelse som till det yttre liknade en tiger med enorma sabelhuggtänder, och som var fylld av blodtörst och jaktiver. Dessutom var den fullständigt resistent mot alla kända sjukdomar. I samband med katastrofen lyckades en del ultratigrar fly ur fångenskapen och spred sig över norra Europa. Den är ett av de mest fruktade vilddjuren, eftersom det gärna jagar alla sorters människor och muterade intelligenta djur.

Grundegenskaper		Typvärde
STO	1T10+20	26
INT	1T6	4
SMI	2T6+10	17
MST	2T6	7

Förflyttning: L7, S2
Skydd: Skinn 2 poäng
Färdigheter: Spåra 75%, Smyga 65%, Finna Dolda Ting 75%, Kamouflage 50%
Antal: 1

Attacker	GC	Skada
1 Bett	45%	4T10
2 Klor	45%	4T8



Pirayatrast

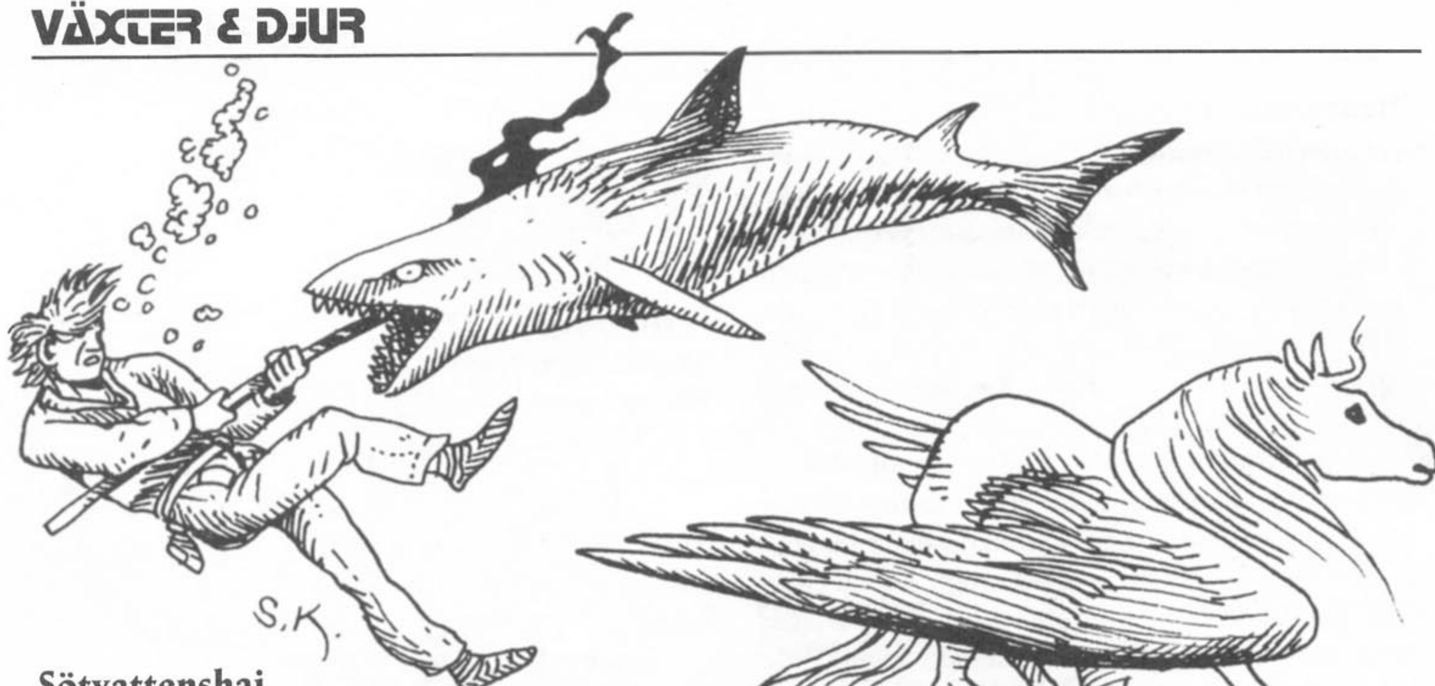
Pirayatrasten är en muterad björktrast som lever i flockar längs flodstränderna och i sumpmarker. De är mycket blodtörstiga och anfaller de flesta typer av varelser med STO upp till 20, men stannar sällan och slåss till sista trasten om striden skulle gå flocken emot. Pirayatrasten är gråbrun till färgen och har en stor svart, fruktansvärt vass näbb.

Grundegenskaper		Typvärde
STO	1	1
INT	1	1
SMI	4T6	14
MST	1T6	4

Förflyttning: F15, L1
Skydd: 0
Färdigheter: Kamouflage 45%
Antal: 3T4

Attacker	GC	Skada
1 Näbb	15%	1T6





Sötvattenshaj

Sötvattenshajar lever i floder och insjöar. De liknar både till utseende och beteende de vanliga hajar som fanns före Pesten.

Grundegenskaper		Typvärde
STO	6T6	21
INT	1T6	4
SMI	2T6+10	17
MST	1T6	4

Förflyttning: S10
Skydd: 3 poäng skinn
Färdigheter: Upptäcka fara 50%
Antal: 1T2

Attacker	GC	Skada
1 Bett	40%	3T10

Pegas

En av de vackraste och mest fantasieggende mutationer de gamla lyckades skapa innan undergången var pegasen. Man omvandlade en urgammal legend till verklighet. Pegasen är en mycket liten häst, ungefär lika stor som en liten tax, med befjädrade vingar med 150 cm spännvidd. Dess päls och fjärdrar skimrar i silver och vitt. Pegasen är en stillsam och fredlig växtätare, som är ganska skygg och undviker stora varelser. Den lever i lövskogar där den livär sig på blad. Under vintrarna utgörs dess föda främst av mossor och lavar. En del pegaser flyger söderut för att övervintra kring Medelhavet.

Grundegenskaper		Typvärde
STO	1T2	2
INT	1T6	4
SMI	2T6+20	27
MST	4T6	14

Förflyttning: L4, F10
Skydd: 0
Färdigheter: Upptäcka fara 75%, Finna dolda ting 50%, Kamouflage 60%.
Antal: 2T4+2

Attacker	GC	Skada
1 Hovspark	35%	1T6/1T8[1]

[1] *Fram/bak*

Mördarkanin

Detta är en kanin som genom mutationer har förvandlats till ett blodtörstigt rovdjur som inte drar sig för att angripa djur som är många gånger större än det självt. Dess gnagartänder har ombildats till vassa huggtänder. Mördarkaninen är spräcklig i grått och brunt, vilket ger den ett utmärkt kamouflage. Mördarkaniner jagar i flock. De försöker smyga sig på sitt byte och angripa med en sista rusch.

Grundegenskaper		Typvärde
STO	1	1
INT	1T6	4
SMI	2T6+20	27
MST	2T6	7

Förflyttning: L6
Skydd: 0
Färdigheter: Spåra 55%, Kamouflage 75%, Finna dolda ting 50%, Smyga 75%.

Antal: 1T10+10

Attacker	GC	Skada
1 Bett	30%	1T10

Sumpvarg

En sumpvarg är en muterad art av våra dagars gråvarg. Den saknar päls, utan bär istället en röd-brun tjock hud. Sumpvargens ben är långa och kraftiga och dess breda tassar är försedda med tre indragbara, rakknivsvassa slitarklor. Sumpvargar är goda simmare och kan även dyka under vatten. Då tillsluter de näsborrarna med särskilda muskler och fäller ner en genomskinlig hinna över ögonen.

Djurets namnkommer av att sumpvargar håller till i fuktiga myr och sumpmarker där de jagar gnagare och växtätare. Det har dock hänt att sumpvargar har anfallit intelligenta varelser.

Sumpvargar kommunicerar med varandra med ett läte som mest kan liknas vi ett vansinnigt, tjutande skratt. Om man inte vet vad som förorsakar lätet kan den mest råbarkade äventyrare bli nervös när han hör det.

Grundegenskaper		Typvärde
STO	2T6+2	9
INT	1T6	4
SMI	3T6+2	13
MST	2T6	7

Förflyttning: L8, S2
Skydd: 3 poäng hud
Färdigheter: Spåra 80%, Smyga 50%, Hoppa 65%
Antal: 1T2

Attacker	GC	Skada
1 Bett	25%	1T10
2 Klor	25%	1T8



Jättegädda

Dessa fiskar kan bli upp till 20 meter långa. De lever i sött och bräckt vatten, t ex i Österhavet och de floder som mynnar ut i det. Jättegäddor äter det mesta, men föredrar kött. Det är ett mycket ointelligent djur och det finns många kända fall då en jättegädda har anfallit en båt i tron att den var ätbar.

Grundegenskaper		Typvärde
STO	4T10+25	45
INT	1T4	3
SMI	2T6+6	13
MST	1T6	4

Förflyttning: S8
Skydd: 3 poäng skinn
Färdigheter: Upptäcka fara 45%
Antal: 1

Attacker	GC	Skada
1 Bett	60%	6T10



Krypskytt

En krypskytt är en ungefär två meter lång, grön, gräshoppsliknande insekt. Dess främsta vapen är decimeterlånga taggar som sitter i nacken. Dessa taggar kan avfyras med stor kraft. En krypskytt har normalt 15 taggar. En avfyrad tagg ersätts på 1T6 dygn.

Krypskytten är ett rovdjur som jagar genom att smyga sig på sitt byte och anfalla med ett överraskande språng, samtidigt som det avfyrar taggar. Djuret kan inte flyga; däremot kan det ta upp till tio meter långa och fem meter höga språng.

Grundegenskaper		Typvärde
STO	2T6+3	10
INT	1T4	3
SMI	3T6+3	14
MST	2T8	9

Förflyttning: L5
Skydd: 3 poäng skal
Färdigheter: Smyga 65%, Hoppa 85%
Antal: 1T3

Attacker	GC	Skada
1 Tagg	50%	1T8[1]
1 Bett	30%	1T10

[1] Normal räckvidd = SMI×1 meter





05-102